COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
2007 4月号 No.083
平成19年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第4号 通巻第83号
ARCADIA
アルカディア
特別定価680yen
enterbrain
●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
BEMANIトップランカー決定戦Archive
GuitarFreaksV4 Rock×Rock
DrumManiaV4 Rock×Rock
◆特報新作群◆
beatmania II DX14 GOLD
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
アクエリアンエイジ オルタナティブ
2 SPYCY（トゥー スパイシー）
ダイナマイト刑事EX
～アジアンダイナマイト～
クイズマジックアカデミー4
特別付録 beatmania II DX14 GOLD
MAYA氏描き下ろしポスター
虫姫さまふたり Ver1.5
Virtua Fighter5 VERSION B
機動戦士ガンダム 戦場の絆
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
◆攻略特集◆
アルカナハート
頭文字D ARCADE STAGE 4
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
BattleFantasia / GUILTY GEAR XX ΛCORE
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

ドギャアアアアアア!

"最速"という称号をかけ新たなるバトルが今はじまる。ドライブゲームの人気シリーズ「頭文字D ARCADE STAGE」がグレードアップ。今作新たに**全国対戦**モードが登場。※ ALL.Netにより全国のプレイヤーとのオンラインバトルが可能になった。さらに「頭文字D免許証」にも注目。プレイデータの保存やマイキャラクターのカスタマイズ等の機能を搭載。タイムアタックや**原作**に登場するキャラクターと対戦する一人用モード「公道最速伝説」等も充実。日本全国全6コースを縦横無尽に駆け抜けて、新たな最速伝説をつくるがいい!!

※オフライン店舗では全国対戦など一部のサービスが受けられませんのであらかじめご了承ください。

http://initiald.sega.jp/

キミの"ハマる"がきっと見つかる。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年4月号（No.83）

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

表 紙 の 裏

『クイズマジックアカデミー4』
授業を受ける姿勢は生徒によって三者三様。
でも、こんな先生に教えてもらえるなら、身が入るというもの……いや、いろいろ気になる先生が多すぎて逆効果!?
全国オンライン対戦クイズゲーム『クイズマジックアカデミー4』の最新情報は44ページから!

Illustrator KONAMI
© 2003 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

稼働目前！
基本を本誌で確認し、新たな戦いに備えよ!!

アクエリアンエイジ オルタナティブ

014

アーケード版として新たに進化した『アクエリアンエイジ オルタナティブ』は、アクション要素に比重が置かれた対戦ツールとなった！ 多種多様のカードを操り、勝利を目指せ!!

© TAITO CORP 2006
© BROCCORI

掲載ゲームタイトル

連載記事

AOU2007で発表された、最新情報を掲載！

AOU2007最速リポート!!　シューティング戦線加熱中!?

ビーマニシリーズ最新作、一挙掲載!!

ついに発表！　闘劇予選開催店舗一覧!!

趣味も仕事もゲーム漬け！

付録はIIDXデザイナー描き下ろし
B2判ポスター第一弾！

©1999 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

AOU2007アミューズメント・エキスポ最速リポート!

2007年2月16日・17日に開催された、AOU2007アミューズメント・エキスポ。
ここで出展された最新機種の中でも、注目作を紹介していこう!

鉄拳6(仮称)発表!!

©1994-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.
※画面は開発中のものです。

鉄拳最新情報!!

16:9のワイド画面で出展され、大迫力で躍動する2名の新キャラクターがお披露目された『鉄拳6(仮称)』。ドイツ出身の若き八極拳使いレオ、そして不気味な動きで魅せるエキゾチックな美女ザフィーナという、かつて無いタイプの新キャラが鉄拳に新たな化学反応を起こす!? ビジュアル・カスタマイズなど期待は尽きない本作。まだ開発進行度は30%程度とのことだったが、気になるゲームシステムや新キャラについて、ショー会場で開発チームに直撃!

稼働は2007年!?
開発陣突撃インタビュー!

——レオはどんなキャラクターですか?

原田　裏表が無くて明るいタイプですが、ストーリー的には悲しい側面もある、かつて無く正統派な主人公キャラです。初心者でも使いやすいキャラになります。

——ザフィーナについて教えてください!

米盛　動きで魅せるキャラですね。地を這ったり丸まったり、不気味な動きを目指しています。怪しい暗殺者というイメージで、格闘スタイルは架空のものです。

原田　技ではなく、構えから作り始めた珍しいキャラクターです。移動系の動きは特にクネクネ感が出ていますよ。

——過去最大のキャラ数とか?

原田　一人ふたり加えただけで「過去最大」というつもりは無いですし、『DR』からキャラを減らす気もありませんよ。

米盛　ロケテスト段階では、今回お披露目した2キャラは使用できるようにします。

——ロケテストの時期は?

原田　暑くなるまでにはやりたいですね。

——読者に一言お願いします。

原田　システム、映像、ストーリー、どれをとっても、鉄拳らしさを残しつつ、大きな変化や新しい要素があります。期待して待っていてください。

ほかにも、うかがった話はたくさん! 操作方法が未定の本作。システムについては「大きな変化はありますが、まだ秘密です(笑)」という返答が。ボタンの数も「未定」だ。新アイテムについては「モデリングから変わるコスチューム」が存在し、それらを組み合わせられるようだ。さらには、「ちょっとした仕込みがある」というアイテムも。出展映像にあったブライアンの浮かせてからの銃撃のような技は、ほかのキャラクターについても用意されているようだ!

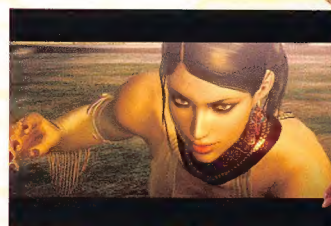
新基板の採用により、映像が超美麗に、縦横比が16:9になる。ステージには「時間の経過やプレイヤーのアクションで背景が大きく変化する仕掛け」が用意され、「迫力を損なわないカメラワーク」によって、ワイド画面を狭しと闘いが繰り広げられるようだ。

ライブモニタについては、「ライブ中継とリプレイをメインにする形は変えない」とのこと。すべてはまだまだ進化中。期待して待つべし!

Interviewee's Profile

原田 勝弘　全体を統括するディレクター
米盛 祐一　基本操作などを含め、全般に携わる

ニュー スペース オーダー

（バンダイナムコゲームス）

アーケードでは馴染みの薄かった、ネットワーク対戦型のリアルタイムストラテジーゲーム。プレイヤーは星間国家の指導者となり、未開の宇宙空間を探索。惑星資源を確保しながら各種ユニットを作成し、敵対勢力と勢力争いをしていく。これだけを聞くと複雑そうな感じだが、テンポを重視したユニットなどの操作周りは、チュートリアル1回で十分に覚えられるレベル。ちなみに1プレイは20分〜40分と本格的で、腰を据えて遊ぶタイプの知的対戦ゲームだ。

※画面は開発中のものです。

http://www.newspaceorder.com/

※画面は開発中のものです。

『グラディウス』シリーズの名機をモチーフとしたメカ+美少女に、e-AMUSEMENT対応+タッチパネル筐体と革新的なアイデアが盛りだくさん!! ネットワークがどういった形で活かされるのか、生粋のシューターならずとも今後の続報に注目していきたい。

むちむちポーク!

（ケイブ）

コミカルなタイトル名から連想したゲーム内容を、良い意味で裏切る（?）ケイブ最新作。キャラクターこそコミカルな見た目だが、一皮むけば硬派な稼ぎ要素が満載!! シューターを自称するプレイヤーであれば、騙されたと思って一度は触れてみてほしい。

 ※画面は開発中のものです。

シューティング ラブ。2007〜EXZEAL&シューティング技能検定〜

（トライアングルサービス）

正統派・縦シューの完全新作『EXZEAL』に加えて、なんとPS 2版と携帯版で好評を博した『シューティング技能検定』（業務版）が1セットで登場!? まさに「シューティングラブ。」なトライアングル・サービスならではのサービス精神に溢れたタイトルだ。

 ※画面は開発中のものです。

出展タイトル一覧

※稼働中のタイトルは省いています。

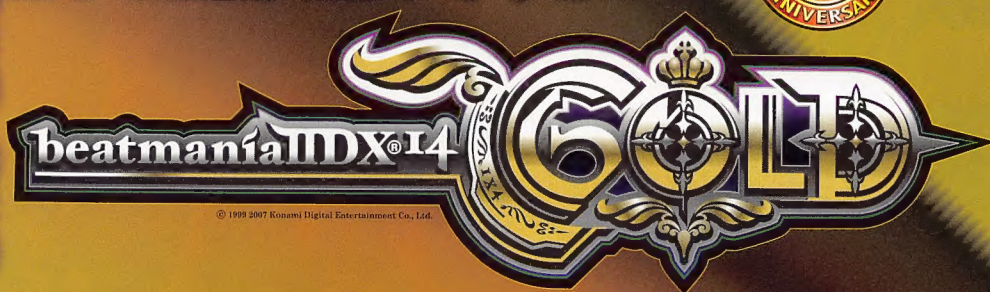
タイトル	開発会社	販売会社	操作方法	発売時期
クイズ&バラエティ すくすく犬福2	ハムスター／ビデオシステム	AMI	4ボタン	2007年3月
むちむちポーク!	ケイブ	AMI	8方向レバー+3ボタン	今春
DrumManiaV4 Rock×Rock	KONAMI	KONAMI	5パッド+フットペダル	2007年夏
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	KONAMI	3ボタン+ピッキングレバー	2007年夏
オトメディウス	KONAMI	KONAMI	8方向レバー+3ボタン+タッチパネル	2007年夏
pop'n music15 ADVENTURE	KONAMI	KONAMI	5ボタン／9ボタン	4月下旬
サイレントヒル・アーケード	KONAMI	KONAMI	ガンコントローラー	2007年夏
麻雀格闘倶楽部6	KONAMI	KONAMI	タッチパネル	2007年4月
2 SPICY（トゥー スパイシー）	セガ	セガ	ガンコントローラー+フットペダル×2	2007年4月
ネットワーク対戦クイズ Answer X Answer	セガ	セガ	タッチパネル+早押しボタン	未定
シューティング ラブ。2007〜EXZEAL&シューティング技能検定〜	トライアングル・サービス	セガ	8方向レバー+1ボタン	未定
ダイナマイト刑事EX 〜アジアンダイナマイト〜	セガ	セガ	8方向レバー+3ボタン	未定
ボカ☆スカゴースト!	セガ	セガ	魔法の杖+タッチパネル	2007年夏
BattleFantasia	アークシステムワークス	タイトー	8方向レバー+5ボタン	2007年4月
マリオカート アーケードグランプリ 2	バンダイナムコゲームス	バンダイナムコゲームス	ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード	20007年3月
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3	バンダイナムコゲームス	バンダイナムコゲームス	ハンドル+ペダル×2+ギア+ボタン×2+カード	2007年夏
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	バンダイナムコゲームス	キーボード+マウス	未定
ロックン・ボウロラマ	ナムコアメリカ／コスモドッグ	バンダイナムコゲームス	トラックボール+4ボタン	2007年3月上旬
キン肉マン マッスルグランプリ2	バンプレスト	バンプレスト	8方向レバー+4ボタン	2007年6月
映像出展				
鉄拳6（仮称）	バンダイナムコゲームス	バンダイナムコゲームス	未定	2007年
参考出展				
CHASE H.Q2 ナンシーより緊急連絡（仮）	タイトー	タイトー	ハンドル+ペダル×2+ギア+2ボタン	未定
制作発表				
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	KONAMI	フットパネル	2007年夏

寸評

今回のAOU2007は、出展タイトルのほとんどがプレイできる状況で、ジャンルも多種多様。どのタイトルも既存のジャンルがブラッシュアップされたものだけに来場者の反応は良く、概ねどのブースも賑わっていた。

しかし裏を返すと、どれも「今」安心して遊べるのだが、数年先を見据え、強烈なインパクトを感じる牽引力のあるタイトルが無かったともいえる。

次のムーブメントを作るのは？ という問いに答えてくれる意欲作が登場するのは、もう少し先のようだ。

金色に輝くIIDXついに稼動!!
豪華な新曲を遊び尽くせ!!

ついに稼動を迎えた『GOLD』。今回はお待ちかねの新曲リスト、そして期待の新曲たちをエキスパートコースごとに攻略!!
全国のビーマーたちよ、遊び倒せ!!

beatmaniaIIDX14 GOLD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年2月（稼働中）
■使用基板：---

Text：ハメコ。（攻略）、飛鳥（対談）

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

40曲を超える新曲たちが登場！

稼動とともに遊べる珠玉の新曲は、下のリストの通り何と41曲。ボリュームは当然のこと、おなじみのアーティストから、期待の新星たちの手によって作られた楽曲内容やムービー、そして幅広いジャンルなど、作品を形作るすべてが過去最高にゴージャス!! 一通りプレイするだけでもかなりの時間を楽しめてしまうぞ。とにかくたくさん遊んでみてほしい一作に仕上がっている。

なお、ロケテストで話題となった、幾度となくBPMが変化する超難曲「op.31 叙情」は今のところ選曲できない。今回もさらにさまざまな楽曲たちが隠されていることは間違いなさそうだ。

SINGLE PLAYのHYPERでは最も難しいと思われるのが前号のインタビューでも話題となったL.E.D.作曲の「LASER CRUSTER」。L.E.D.らしさ満点のハードな1曲で、乱れ来るオブジェの量は下手な楽曲のANOTHER譜面をはるかに凌ぐ。

GOTO NEXT PAGE

エキスパートコースで新曲をたん能せよ!!

今作は新曲の量が膨大なため、すべてをプレイするにはかなりの時間がかかる。効率よく新曲を楽しみたいなら、新曲のみで構成されたエキスパートコースを遊ぶ、というのが手っ取り早くオススメだ。

それでは、次のページからエキスパートコース一つにつき1曲を、ムービー画面や楽曲紹介、そして一部譜面付きで一挙に解説!! ぜひともチェックしてほしい。

新曲リスト

タイトル	アーティスト	BPM
2hot2eat	Osamu Kubota	140-155
Air Bell	D-crew	171
Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach	137-165
CaptivAte～誓い～	A/I	160
Come On	John Robinson	147
CROSSROAD ～Left Story～	jun with TAHIRIH	170
Cyber Force	Sota Fujimori feat.cyborg AKEMI	146
Dreaming Sweetness	Auridy	140
earth-like planet	ELEKTEL	150
FIRE FIRE	StripE	150
four-leaf	Sis Bond Chit	157
GHOSTBUSTERS	Remixed by DJ Yoshitaka	125
GRID KNIGHT	SAW WAVE SQUAD	160
HALF MOON	Mutsuhiko Izumi	140
KAMAITACHI	DJ TECHNORCH fw. GUHROOVY	165
LASER CRUSTER	L.E.D.	152
Make Me Your Own	good-cool ft. Raj Ramayya	130
METALLIC MIND	DJ TECHNORCH fw. GUHROOVY	150
never…	Kanako Hoshino with dj TAKA	130
Play back hate you	AKIRA YAMAOKA	142
Red Rocket Rising	BeForU	155

タイトル	アーティスト	BPM
Roulette	Y&Co.	160
Second Heaven	Ryu☆	149
smile	miru_maki.gjw	189
snow storm	dj TAKA	145
So Real	Y&Co. feat.mioco	128
STARS☆☆☆(Re-tuned by HΛL) - IIDX EDITION -	TËЯRA	145
the shadow	kors k	156
The Smile of You	猫叉Master feat.JESSY	136
TRANOID	T&S seq. factory	130-190
Watch out!!	MAD Sequence*	121
With your Smile	Shoichiro Hirata plus Junko Hirata	135
X-rated	SADA	140
Yabis Starlight	DAJI	168
カミロ・ウナ・メンデス	山根ミチル	119
クルクル☆ラブ～Opioid Peptide MIX～	イオンチャンネル	185
シティ・エンジェル	PINK PONG	145
花吹雪 ～ II DX LIMITED ～	S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	150
鬼言集	あさき	250
星をこの手に	DJ YOSHITAKA feat.星野奏子	160
零 - ZERO -	TËЯRA	180

エキスパートコースをPLAYせよ!!

COURSE 1 POP

No.3 星をこの手に

BPM：160 ／ DJ YOSHITAKA　feat. 星野奏子

Air Bell	D-crew	難度:SPH-6
never…	Kanako Hoshino with dj TAKA	難度:SPH-7
星をこの手に	DJ YOSHITAKA　feat.星野奏子	難度:SPH-9
雪 - ZERO -	TEЯRA	難度:SPH-8
smile	miru_maki.gjw	難度:SPH-9

練習に最適なナイス譜面!!

今やIIDXの黄金タッグといっても過言では無い、DJ Yoshitakaのトラッキングと星野奏子の歌声が冴え渡る聴きやすくポップな1曲。譜面の方は四つ打ちのバスドラムとバッキングによる最も基本的なものから、ドラムロールやタム回し、シンセメロディをたたく階段譜面、鍵盤とのリズム合わせが難しいスクラッチなど、さまざまなパターンが満遍なく出現。基本となるパターンを練習するにはもってこいの構成である。

気を付けたいのが、右譜面の34～35小節間で出現するような、リズムの異なるスクラッチと鍵盤の組み合わせ。鍵盤とスクラッチのリズムを合わせるのは慣れが必要で、一見簡単に見えるもののスクラッチ部分でBADを出してしまいやすいのだ。34小節目の後半は515S S＋5、35小節目は515S S＋5 5S S＋5となっているので、「スクラッチと鍵盤で簡単な階段をたたく」という気持ちで16分間隔のリズムを取っていこう。

歌モノということで、歌詞にもぜひ耳を傾けてほしい。「夢に向かってもう一度」、そんな思いが星野奏子の歌声を通じてつづられていく。

COURSE 2 RECOMMEND

No.5 クルクル☆ラブ ～Opioid Peptide MIX～

BPM：185 ／イオンチャンネル

GHOSTBUSTERS	Remixed by DJ Yoshitaka	難度:SPH-5
Watch out!!	MAD Sequence*	難度:SPH-6
The Smile of You	猫叉Master feat.JESSY	難度:SPH-7
Red Rocket Rising	BeForU	難度:SPH-7
クルクル☆ラブ ～Opioid Peptide MIX～	イオンチャンネル	難度:SPH-8

24分間隔を見切って脳開発!!

「ゲームセンターで脳を活性化!!」がキーワードである『脳開発研究所クルクルラボ』、そのBGMにリミックスを加えたのがこの楽曲。ピコピコ音とエフェクトのかかった謎の歌声が特徴となる、エレポップ的なカワイイ楽曲に仕上がっているぞ。楽曲攻略時の注意点は二つ。BPMが185と速いので、高速曲が苦手なプレイヤーは楽曲開始前にしっかりとハイスピードを調整しておくこと。そして、ところどころで24分間隔のオブジェが出現するなど、16分間隔から外れるいわゆる「ズレ譜面」であること。そのため、スコアを狙うと途端に難度が上昇するので、スコアラーの方々は注意してプレイに臨もう。

譜面に関してだが、基本的には四つ打ちがメインとなるため、BPMが速いものの怖いポイントは少ない。問題はやはり「ズレ譜面」。83小節目のドラムロール部分は3側が少しズレているので、BADはまりしないように注意すべし。

『脳開発研究所クルクルラボ』のキャラクターやゲーム画面をフィーチャーした不思議キュートでポップなムービーは見ていて飽きないぞ。

COURSE 3 TRANCE

No.5 snow storm

BPM：145 ／ dj TAKA

シティ・エンジェル	PINK PONG	難度:SPH-7
Second Heaven	Ryu☆	難度:SPH-8
Cyber Force	Sota Fujimori feat.cyborg AKEMI	難度:SPH-9
FIRE FIRE	StripE	難度:SPH-10
snow storm	dj TAKA	難度:SPH-9

「階段力」を養える1曲!!

「snow storm」はジャーマンからエピック、ピアノからバロックと、dj TAKAのトランス系譜を1曲で表現したかのごとくバラエティに富んだメロディが印象的な美しい楽曲。譜面もdj TAKAらしく、バリエーションに富んだ構成となっている。メロディパターンが豊富なこともあり、四つ打ち＋階段の基本的なものから24分間隔の細かい階段といった難しいものまで、さまざまな階段譜面が登場するおかげで、階段[illegible]を養ったり、指を鍛える上では最適な1曲である。

攻略のポイントとなるのは、41～43小節間で出現する24分間隔の階段地帯。2345676543212～と左右を往復するパターンでは、1に左薬、2に左中、3に左親、5に右親、6に右中、7に右薬と指配置を固定しておき、4はどちらかの人差し指で担当する形がセオリー。忙しい指の動きを強制されるため、最初の4は左人、次の4は右人と左右で交互にたたくことで負荷を分散したい。

ムービーでは曲名の通り、雪の結晶が所狭しと舞い踊る。流れるメロディの強弱に対応して、吹きすさぶ吹雪の勢いも大きく変化していくのだ。

COURSE 4 TECHNO

No.5 LASER CRUSTER

BPM：152 ／ L.E.D.

Come On	John Robinson	難度:SPH-7
Play back hate you	AKIRA YAMAOKA	難度:SPH-8
the shadow	kors k	難度:SPH-9
TRANOID	T&S seq. factory	難度:SPH-10
LASER CRUSTER	L.E.D.	難度:SPH-11

新曲中での最難関曲をたたけ!!

[illegible]ビーツと、トランストラッキングで培われた煌びやかな旋律が織り成すL.E.D.の意欲作、「LASER CRUSTER」。SP HYPERで☆11と新曲中でも最高難度を誇る楽曲で、メロディを担当する階段とブレークビーツを担当するスクラッチを含むさまざまなパターンの混合を常にたたき続けなければならず、指を休める暇はほとんど無い。

[illegible]特に難しいのが61～64小節間。左側にブレイクビーツ部分が出現しつつ、4567～といった階段が幾度も出現するので、右手に自信がある人は4を右人で、そうでない人は1の黒い部分で登場する4を左手人でたたくのがベスト。63小節目の[illegible]は一部が24分間隔なので、早めにたたくことを心掛けよう。64小節目は右側の階段と5が同時に出現。2P側では[illegible]。難しいなら左手で2を取るのも悪くないぞ。

レーザークラスターと思われる物体の活動を抽象的に表現した躍動感溢れるムービーは、楽曲との相乗効果によって見る者に興奮をもたらす。

COURSE 5 **MIXTURE**

No.5 GRID KNIGHT

BPM：160 ／ SAW WAVE SQUAD

four-leaf	Sis Bond Chit	難度:SPH-6
HALF MOON	Mutsuhiko Izumi	難度:SPH-8
Yabis Starlight	DAJI	難度:SPH-8
[illegible]	あさき	難度:SPH-8
GRID KNIGHT	SAW WAVE SQUAD	難度:SPH-8

混合フレーズをたたき分けろ!!

三連符による[illegible]うエレキオー[illegible]「GRID KNIGHT」は、L.E.D.の別名義であるSAW WAVE SQUADによる作品。譜面は四つ打ちと三連符によるメロディがほとんどを占める基本的な構成であるため、今回攻略した楽曲の中では比較的簡単な部類に入る。ただし、楽曲のラストではわかりにくいリズムでの1＋3＋5＋7＋Sの連打が出現。BADはまりしやすいため、ノーマルゲージでプレイする際は気を引き締めておきたい。

攻略のポイントとなるのは、61～64小節間の四つ打ち＋三連符によるメロディーにスクラッチが組み合わさる混合フレーズ。基本的には123を左手、残りを[illegible]小節の始まりにS＋1＋3[illegible]でプレイする際は最初の3のみ左人で取るべし。このパターンは曲中で満遍なく登場するので、できてしまえばクリアはすぐそこだ。

ムービーは3Dグラフィックで展開する抽象的なもの。なお、ラストのS＋1＋3＋5＋7は最後に2連打することになるので、指配置を固定して挑もう。

COURSE 6 **BEAT**

No.4 CaptivAte～誓い～

BPM：160 ／ A/I

Roulette	Y&Co.	難度:SPH-8
CROSSROAD ～Left Story～	jun with TAHIRIH	難度:SPH-8
Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach	難度:SPH-8
CaptivAte～誓い～	A/I	難度:SPH-9
KAMAITACHI	DJ TECHNORCH fw. GUHROOVY	難度:SPH-9

何度も出現するSをさばききれ!!

[illegible]「[illegible]」に続くCaptivAteシリーズの3作目がこの「CaptivAte～誓い～」である。『DistorteD』のカスタマイズでDJ Yoshitakaの BGMを[illegible]曲や、『DistorteD』での[illegible]などが取り入れられており、[illegible]A/Iの歌声は流石「CaptivAte」シリーズといったところ。譜面は四つ打ちと階段譜面の混合フレーズに、ところどころでスクラッチが登場する中級譜面。BPM160と若干速い割に休める場所が少ないので、指や腕の体力が重要になってくるぞ。

攻略ポイントはスクラッチのいやらしい34～41小節間。鍵盤オブジェも満遍なく散っているため、スクラッチとの同時取りテクニック[illegible]を分ける。とはいえ、鍵盤部分は二つ同時押しが交じる程度なので、指配置を固定して[illegible]4＋Sが登場したときのみSを担当する逆の手[illegible]て4をたたけていれば、すんなりと攻略できる。

[illegible]

beatmaniaIIDX 14 GOLD

特別企画!!

デザイナーチーム対談 ～麗らかな午後～

Illust：MAYA

それはある晴れた午後、IIDXのデザイナーたちが集まってお茶を飲んでいたときのお話です。一体何を話していたのでしょうか。少しだけ覗いてみましょう。

※編注：ちなみに、この対談は実際に行なわれています。

きらびやかに『GOLD』を彩るデザイナーたちのティータイム

GOLI　……で？　お嬢（MAYA）は？

VJ GYO（以下GYO）　あれ、どうしたのかなぁ～？

HES　体調を崩したとかで、今日は欠席のようです。

GOLI　おいおい、マスターアップした直後にそれかよ。気緩み過ぎ。

HES　そういうGOLIも、腰痛いんじゃないですか。

GYO　そういえば騒いでたよねぇ～。痛い～って。

GOLI　ケッ！　ソレはソレ、コレはコレだ。まあいいや、じゃあお嬢抜きで。

HES　（話をそらしましたね）

GOLI　ソコ、何か言ったか？

HES　いえ別に。

GYO　まぁ～まぁ～。えっと、それじゃあ『GOLD』についてなんだけど、これってコンセプト決まってたから取りかかるの早かったよね～？

HES　そうですね。確かにコンセプトが決まっていて取りかかりは早かったんですが、私の場合はIIDXらしさを維持しつつ、高級感やバブリーな感じを出すのは結構難産でしたよ。システム周りのデザインなどを意識していたら、完成したときには綺麗に収まった感じがします。

GOLI　"金"って難しいぜ？　全部ド派手にキラキラしちまってもアリだけど、それがデザインなのか演出なのかが難しいところだよな。

GYO　ん～、『GOLD』って当時のバブリーな部分とかイメージしやすいから、そのイメージが先行しちゃう部分があるんじゃないかなぁ～？　でも、全部そういう曲ばっかりじゃないし～、その辺りを全部考えて、いかにIIDXへ落とし込むかっていうのは難しいよねぇ～。

GOLI　今回のデザイン面でいうと、システムはHESが超気合い入れてたし、映像に関してはお嬢が頑張ってたし、GYOが全体をまとめてくれてたから相当クオリティ高いと思ってるぜ。

GYO　ムービーはコンセプトに沿ってというより、基本的に曲ごとに考えていくんだけど、今回は『GOLD』っていうタイトルを強く意識された曲が多かった気はするかなぁ～。

GOLI　インスト系多くなかった？

GYO　うん、多かったぁ～。ボーカル系のもあるけど、どっちかって言うとインスト系で抽象的なものが多かった気がする。

HES　今回から内部の性能が上がっているからムービーの画質も向上していますね。

GYO　そうそう～。映画のDVD-Videoくらいの圧縮率まで高めてあるし、古いムービーもエンコードしなおしてるし、かなりキレイになってるはずだよぉ～。

GOLI　相当クオリティ高くなってるよな。CGモノのムービーだとその差がかなりハッキリでるから、見ればすぐ分かると思うぜ。

HES　そういえば、今回は前回よりもさらに外部の方の参加に力を入れていた気がします。

GYO　そうねぇ～。前回にも増して外部の方に協力をいただくことができて、参加人数も増えてますよぉ～。だからだいぶ質感の違うムービーが増えてるんだよ。

GOLI　そうなんだよな。それぞれカナリ個性があってよかった。で、お嬢の作ったモノクロのムービーが個人的に良くできてると思ったから、つい褒めちまったよ。

HES　思いっきり褒めて、褒めすぎたっていうアレですか。

GOLI　お、おい！　余計なこと言うなよ。ったく（汗）。まあ後はお嬢の「花吹雪 ～IIDX LIMITED～」とGYOの「Cyber Force」なんかは、まぁいいと思うぜ。

HES　正直に「いい」って言ったらどうです？

GOLI　だからうっせー！　と、とにかく、かなりバラエティに富んだムービーがそろったんじゃね？

GYO　後は、社内でも「久々にやってみたい」といって参加してくれた人も多くてうれしかったなぁ～。

GOLI　だよな。アルカディアを見て、映像会社に所属してる人とか、フリーランスで活動してる人なんかがムービーを作りたいと思ってくれたら、ぜひ連絡してほしいな。そういう人がいたら面白いぜ？

GYO　そうだねぇ～。

GOLI　そういや今ふと思ったんだけど、IIDXの筐体って部分的に取っかえ引っかえだから、一度新しい筐体にして出したくねぇ？

GYO　それはかなり魅力的な話だけど、なかなか難しいんじゃないかなぁ～

HES　GOLIはもうちょっと考えて発言するべきです。

GOLI　……ケッ！

GYO　ほらほらぁ、喧嘩しない～。じゃあ、今回見てほしい部分なんかを話そうかぁ～。

HES　そうですね。私からは、今回はフレームやターンテーブルなどのデザインを変えられるスキンカスタマイズに、新たに変更できる部分を増やしたので、そこを見て楽しんでほしいですね。お遊びっぽいものも入れていますし、ほかのデザイナーたちにもお願いして、面白い要素を入れていますよ。

GOLI　あぁアレか（笑）。GYOのやつは必見だぜ。

GYO　だれも使ってくれなかったらどうしよぉ～。

HES　まあ私としては、好きな方にはかなり喜んでいただけると思っていますが。

GYO　嫌な人には思いっきり嫌がられそうで恐いなぁ〜。
GOLI　そりゃあ……まあ、大丈夫だろ♪　あんまり心配すんなよ。
GYO　大丈夫かなぁ〜。
GOLI　ほれ、『GOLD』だし。
HES　何も解決していませんよ、それ。
GOLI　ったく、いちいちツッコミやがって……(汗)。で、GYOはどこよ？
GYO　う〜ん……まだ言えないんだけどぉ〜、今回は1曲キモになる曲があるんだよねぇ〜。『GOLD』の名にかけた隠し玉なんだけど♪
GOLI　アレは努力次第でなんとかなるだろ。
GYO　そうだよねぇ〜。アレならボクたちの心意気を感じてもらえるんじゃないかなぁ〜？　知ってる人も知らない人も。
GOLI　確かにアレには力入ってるしな。
HES　では今後の展望を語ってみましょうか？
GOLI　そうだなぁ、e-AMUSEMENT PASSのほか、すべての機種をコミュニティ化するものができればいいよな。例えばそういうツールとして、携帯ゲーム機なんか使えると面白いと思わね？　後はとにかくユーザーに楽しんでもらえる企画だよな。
GYO　じゃ〜、デザインパートとしてはどぉ？
GOLI　ゲームの中ってワケじゃないけど、システムとかデザインの流れが見られるような、展覧会のようなヤツを銀座でやりたいぜ。
HES　なぜ銀座指定なんですか？
GOLI　男なら銀座だろ。クラブのサブフロアっぽいノリで、プレイしつつ語り合えるIIDXカフェとか。
GYO　ライブだと時間限られちゃうしねぇ〜。そういうのは面白そぉ〜♪
GOLI　ほかには、HESのデザインでPCのデスクトップアクセサリーみたいなものが欲しいな。
HES　それは面白そうですね。興味あります。
GYO　読者の人からも、ゲームの中だけじゃなくて「こんなことしてほしい」とかあったらいいよねぇ〜。
HES　確かに、ユーザーとのコミュニケーションも広がりますね。
GYO　ボクたちって、サウンドの方たちみたいに表に出てトークしないからなぁ〜。
GOLI　デザイナーはあんまり出ない方がいいだろ？
GYO　そぉ？　ボクは絵より自分が出たいんだけどなぁ〜。
GOLI　……はぁ？
GYO　だから〜、絵を人に見せるより、ボクが出た方が楽しそうじゃない。3rd styleの時とかさ〜カッコよかったでしょ？
GOLI & HES　……。
GOLI　GYOがおかしくなってきたからそろそろ締めようぜ。
HES　そうですね。今回は、仕掛けも前回よりボリュームアップしていますし、スキンカスタマイズなどの遊びの部分も増えていますから、その辺も楽しんでいただきたいですね。
GOLI　ポスターに関しては、ゴージャスっつーかセクシーっぽい感じで攻めてみたな。POPもポスターも金色なんだぜ。
GYO　映像に関しては隠し玉がキモになってはいるけど、モッチロンほかの部分でもいい意味で予想を裏切るようなものが多いと思うから楽しんでもらえると思うよぉ〜。ゼッタイ全部のムービーを見てほしいなぁ〜。
GOLI　さぁて時間か。結局お嬢抜きだったな。
GYO　残念だったねぇ〜。
HES　下にお嬢のコメント載っていますけど。
GOLI　なにぃ!!　こっちより目立ってるじゃねーかよ!!
HES　(結局目立ちたいんですね)
GYO　ボクも目立ちたいなぁ〜。
HES　……だ、だめだ、この人たちは(涙)。

(2月某日　コナミデジタルエンタテインメントにて)

ん？　私はインターフェースデザイナーのHESです。毎回のことだが画面とスタッフをまとめるのは一苦労だよ……。

黄金色に光り輝く、明星の貴公子とはボクのことだよ。ムービーパートのコーディネーターにしてクリエーターなの。

フッ、おいよせよ。照れるだろが。俺の名はゴールド・リッチモンド。放浪の絵描きさ。

[illegible]き問いかけるの……。そおね、描かなきゃ……アタシ、やっぱり……絵描きだもの。

描き下ろしポスター裏話　from　MAYA

こんにちは、座談会イラストで燃え尽きてました。MAYAです。

さて、『GOLD』では「Blind Justice 〜Torn souls, Hurt Faiths〜」というゼクトバッハ氏の曲のムービーに、双子が主人公の話を描きました。弟はノクス、姉はマタンといいます。『beatmaniaIIDX14 GOLD』にちなんで、14歳のハニーゴールドの髪の双子です。ある作用によってその双子が別々の道を歩み、別々の運命を掴みます。そして己の境遇を背負うがために互いに立ち向かう……ざっくりと大筋を説明するとそんなお話です。「何故？」、「ある作用って？」はぜひムービーにてお答えしたいなぁと思います。……長くなりますので。

今回、二人のそんな姿をポスターに描かせていただきました。「若き二人の運命の輝きとその背景」といったイメージです。……暑苦しいでしょうか。キャラが産まれたその瞬間から、不思議なくらい素直に透き通っていた二人です。産みの親ながら、この二人を大層気に入っております。
(ちなみにキラーとりヒトはひん曲がっていて、なかなか私に自分を見せてはくれません)

※注意：キャラと対話している危ないヤツのようですが、要は描くときに動いてくれやすいかそうじゃないかの違いです。言い表しにくいですけれど……。
(MAYA)

壮麗なる闘いの序曲——ついに開演！

アクエリアンエイジ

Aquarian Age Alternative

アクエリアンエイジ オルタナティブ

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■**メーカー**：タイトー
■**ジャンル**：オンライン対戦型カードゲーム
■**操作方法**：レバー+2ボタン+カード
■**発 売 日**：2007年3月予定
■**使用基板**：Type X2

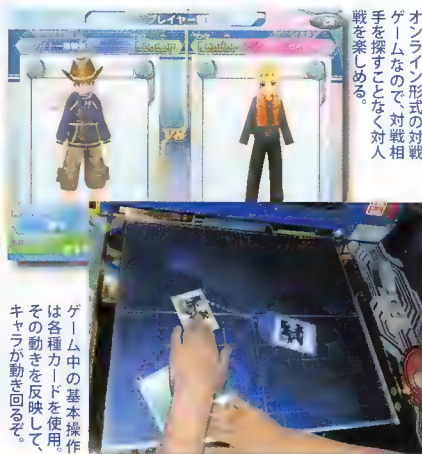
Text:伊勢猫

いよいよ全国稼働の秒読み段階に入った『アクエリアンエイジ オルタナティブ（以下、AAA）』。そこで今月は、実際に本作をプレイする上で必要な基本事項を総チェック！ ゲームプレイの流れに目を通して、戸惑わないように。

ゲームを始める下準備

「AAA」をプレイする流れをチェック！初プレイ前にこれだけは覚えておこう。

既存のアーケードTCG（トレーディングカードゲーム）と同じく『AAA』のプレイには、ゲーム上でキャラクターなどの操作に使用するカードセット（＝デッキ）が必須となる。まずは必要なカード類がセットになった初心者用のスターターパックを購入し、その内容を確認して解説書に目を通そう。

デッキの準備ができたら、プレイ料金を投入して認証用のNESYSカードをセット。あとは画面上の指示に従って、チュートリアルモードを選択だ。

オンライン形式の対戦ゲームなので、対戦相手を探すことなく対人戦を楽しめる。

ゲーム中の基本操作は各種カードを使用。その動きを反映して、キャラが動き回るぞ。

カードの基本操作からゲームルールに至るまで、必要なことを実際に操作しながら確認していこう！

チュートリアルで基本をマスター!!

このチュートリアル・モードとは、文字通りに『AAA』入門編のことで、アバターのナビゲーションに従って、基本操作や基本ルールなどが学べる。まず、初回プレイはこのモードを選択して、基本事項のチェックからスタート。間違っても対戦モードを選ばないように。

ゲームプレイまでの流れ

①スターターパックを購入
最低限のカードがセットになったスターターパックは、店舗にあるメインユニットで購入可能（下記参照）

②プレイ料金投入（300円）
初回のプレイ料金は300円で、全国対戦モードの勝利後のみ2戦目からプレイ料金が安くなる料金形態を採用。

③NESYSカードをセット
プレイヤーのデータ管理＆保存に必要なNESYSカードは、プレイスクリーン手前のリーダーにセットすればOKだぞ。

④マインドブレイカー作成
新規NESYSカードのセットで、アバターを作成する画面へと移行。枚数さえ用意すれば、1人でも複数登録ができる。

⑤ゲームモードの選択
登録済みのNESYSカードをセットすると、ゲームモードの選択画面へ。まず初プレイはチュートリアルを選ぼう

⑥デッキ＆カードの登録
モードの選択後は、使用するデッキの登録画面へ。画面上の指示に従ってプレイスクリーン上にカードを並べよう！

⑦ゲームスタート！
カード登録が完了したら、プレイスクリーンからカード類を外した状態にしてゲームスタートだ!!

いろいろ使えて意外と便利!?

メインユニット活用術

スターター販売からネット情報の配信まで、さまざまな面からプレイヤーをサポートしてくれるメインユニット。機能とその利用方法をまとめて解説しておこう。

ターミナル＋ベンダーが一体となった万能機能!?

4台のサテライト筐体と1セットで設置されているメインユニットは、情報配信用のターミナルに販売機としての機能を兼ね備えたプレイヤー端末。各種ネットワーク情報の配信に加えて、スリーブや更新用NESYSカードなど消耗品の販売、さらにアバターのカスタマイズ機能も搭載されている。

その利用方法は至って簡単で、メインユニット前面のボタンを操作して、利用したい機能を選択＆決定するだけでOK！ 当然、利用料金はかからないので、いつでも好きなときに利用可能だ。

スターターなどをメインユニットで購入する場合は、販売の項目を左右ボタンで選択→決定ボタンを押そう。

全国ランキングなどゲーム情報も随時更新！

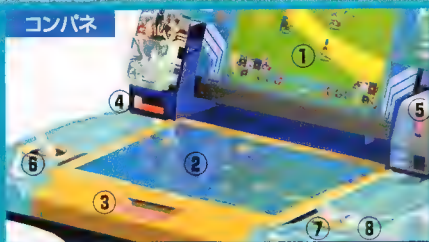
サテライト筐体解説

①ゲーム画面
プレイスクリーン上のカード操作に連動して、マインドブレイカーやキャラクターの戦闘が行われる画面。ある程度プレイに慣れるまでの間は、エナジー残量とHPゲージの確認だけで問題無し。こちらはカード操作の結果表示なので、一部の【妨害】スキルを使われない限り、たまに見る程度で構わない（詳細は次ページへ）。

②プレイスクリーン
カードリーダーを兼ねた情報&操作スクリーンで、実際のカード操作に連動して各種カードの位置情報などを表示。カードの向きや攻撃範囲など、そのほとんどがバトルをスムーズにするために必要不可欠。まずはこちらを重視し、ゲーム画面はチラ見しよう。

③NESYSカードリーダー
データ認証用のリーダーで、コイン投入前に1回だけカードをセットすればOK。認証できたら[illegible]ように片付けておこう。

④カード払い出し口
プレイ終了時、ピロー包装されたプレイカードが払い出される場所。どんなカードを引き当てるかは、[illegible]ならではの楽しみだ。

⑤コイン投入口
プレイ料金の投入口で、どのモードで遊ぶ場合も初回プレイは[illegible]円。全国対戦で勝利した場合のみ、継続プレイの料金が下がる。

⑥ジョイスティック
モード選択時など、複数の項目でカーソルを動かす際に使用する選択レバー。NESYSカードの暗証登録でも、このレバーを使ってパスワードを入力する。現状でバトル中に使用することは無い。

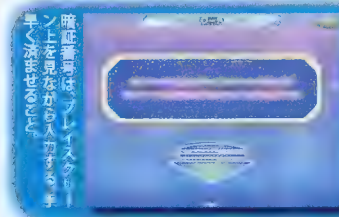
⑦決定／ダッシュボタン
選択項目の決定、およびバトル中に指定キャラを進行方向へと一定距離ダッシュさせるボタン。ダッシュ自体はマインドブレイカーとキャラクターで可能だが、使用後は一定時間使えない。

⑧キャンセル／バトルセンス発動ボタン
選択項目のキャンセル、及びバトル中にバトルセンスを発動するためのボタン。バトルセンスゲージがたまって使用可能な条件がそろうと点滅を開始、この間に押すことで効果が発動していく。

プレイ前の下準備① プレイヤーの分身となるアバターを作成しよう！

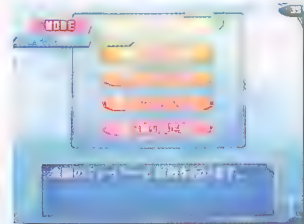
新規NESYSカードの登録時には、マインドブレイカーキャラ＝アバターを作成する。アバター作成は、男女の性別に加えて、髪型や服装などを基本パターンから選択。名前を付けて、暗証登録をすれば登録完了だ！

NESYSカード1枚に対して、アバター一人を登録可能。マインドブレイカーカードは、操作用のカードとなるので勘違いしないこと。登録後もパーツでカスタマイズ可能だが、性別や名前は変更できない。

暗証番号は、プレイスクリーン上を見ながら入力する。手早く済ませること。

暗証登録について

新規の登録時は、携帯端末などでNESYSへアクセスするのに必要な暗証番号を登録。忘れないようにメモを取っておくこと。

プレイ前の下準備② ネット対戦を始めとした多彩なゲームモード完備!!

初プレイでお世話になるチュートリアルモード以外には、全国/店内対戦モード、CPU戦のシングルプレイモードの4つが存在。デッキ調整などに役立つシングルプレイのみ、モード選択後に難易度&思考タイプの選択をすることになる。これらの基本モードに加えて、各種レギュレーションが設定される期間限定の大会モードもあるぞ。

通常時は上の四つが選択可能な状態。大会期間中のみ、一番下のモードが解放される。

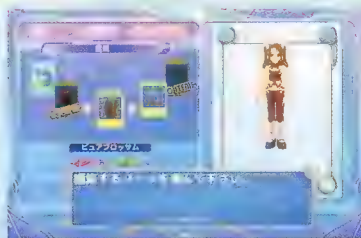
プレイ前の下準備③ デッキ&カードを置いてプレイスクリーンで登録！

モードを選んだ後は、デッキの各種カードをプレイスクリーン上に並べて登録。この際に並べる順番などは関係無いが、カード同士が重なった状態や、反った状態だと正確に認識されないので注意しよう。また、バトル開始時はカードを置いていない状態が基本。登録が済んだら、バトル開始前に各種カードを片付けるクセも付けておこう。

ロケテカードも登録時に修正。読み込みが悪くなったら、スリーブを交換した方がいい。

ポイントをためてパーツをゲット

アバターカスタマイズ機能も搭載

『AAA』を楽しむ要素の1つでもあるアバターは、対戦終了時に入手可能なカスタムポイントをためて、各種パーツの購入&カスタマイズができる。これらのコーディネイトは、メインユニットの機能として存在しており、NESYSカードをセットすることで利用可能。稼働後もパーツ類が追加されていくようだ。

アバターのパーツ類は、メインユニットのカスタマイズ機能で購入&変更が可能。個性的な組み合わせを目指そう！

スターターパックについて

スターターパックに同梱されたプレイカードは、2勢力を組み合わせた3タイプが存在。デッキ制限枚数よりも、キャラクター&オルタレーションカードが1枚少ない状態なので、引いたカードが同じ勢力の場合は次プレイから投入して構わない。

マインドブレイカーカードはスターターパックを購入しないと手に入らない。

スターターパック内容		
・マインドブレイカーカード：1枚	・専用NESYSカード：1枚
・キャラクターカード：4枚	・専用カードスリーブ：10枚
・オルタレーションカード：1枚	・ゲーム取扱説明書：1冊

バトルの基本ルール

基本ルールはシンプルだが、攻撃と防御の両立が難しいので攻めるポイントを考えよう！

カードをブレイクして対戦相手を粉砕せよ！

3ラウンド制バトルの勝利条件は、「相手マインドブレイカーのHPゲージをゼロにする」か「制限時間の終了時に、相手より多くHPゲージを残す」といった単純明快なモノ。ただし、マインドブレイカー自身は、攻撃手段を持たないため、キャラクターをブレイク（＝召喚操作）しての攻撃＆防御がバトルの基本。この攻撃＆防御を代行する戦闘ユニットの操作と組み合わせ（＝デッキ構築）が、本作で勝敗の重要なキーポイントとなる。

とはいえ、始めはキャラクターを攻撃役と防御役に分けた方が理解しやすい。相手マインドブレイカーは、防御役を倒してから攻撃を仕掛けよう。

対戦相手をチェック！

対戦相手のデッキはバトル前に詳細をチェック可能。カードを覚える意味でも、バトル前にチェックしよう。

2ラウンド先取で勝利

2ラウンドを先取で勝利！ 対戦終了時、その戦績からランク＆カスタムポイントが得られる仕組みだ。

覚えておきたいカードの基本操作

カードの基本操作はシンプルで、プレイスクリーン上の移動操作とスキル操作の二つ。これと併せてカード操作で重要なポイントとなるのが、配置したキャラクターカードの向きだ。

原則として停止中のキャラクターは、カードの上方向を向く性質があるため、通常攻撃や範囲スキルなどの停止状態では相手カードの方向に上を向けるのがセオリー。まずはこれを意識して、きちんと狙った方向へ攻撃していきたい。

カード移動でキャラも移動！

カードを動かすとその方向へ移動を開始!!

スクリーン上のカードを動かすと、それに連動してキャラクターも移動。この間はカードの向きは関係無く、移動中にダッシュボタンを押すと一定距離を高速移動する。ピンチのときはダッシュで逃げよう。

“裏返し”操作でスキル発動！

固有のスキルはひっくり返して発動!?

相手ユニットに接近して通常攻撃するのが基本的な攻撃の流れ。本作では、キャラカードを裏返すことで、固有のスキル効果が発動。スキル発動中は移動不可（例外あり）で、カードを置いた方向を向く。

ゲーム画面の見方

①マインドブレイカー
王冠マークが付いた司令塔ユニットで、この相手側ユニットを倒すことがバトルの勝利条件となる。乱戦状態だと見失いやすいので、常にプレイスクリーン上で位置を把握しておくこと。

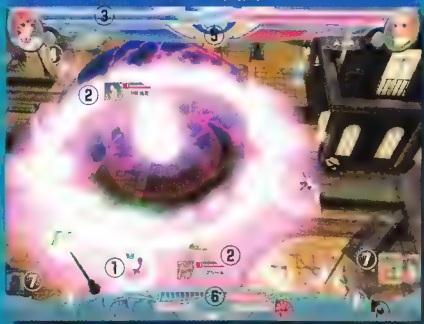
②キャラクター＆アイコン
同時に3体までブレイクした戦闘ユニットで、バトルにおける攻撃＆防御の両方を担当。キャラアイコンでは名前のほかに、HPゲージ/攻撃力/移動速度の3項目の情報をチェックできる。

ⓐHPゲージ
ⓑ攻撃力
ⓒ移動速度

③マインドブレイカーHPゲージ
マインドブレイカーの残りHPを示すゲージで、攻撃を受けることで減少する。これがゼロになると、そのラウンドを取られたことに。特定のオルタレーションカードの効果などで回復もできる。

④勝利ラウンドの取得表示
勝利したラウンド数の表示で、1ラウンド取ったマインドブレイカー側に★マークが付く。バトルは3ラウンド先取で勝利となるため、★マーク＋1ラウンドの2ラウンド先取で勝利となる。

⑤残り時間のカウント表示
1ラウンドに設けられた制限時間で、時間経過と共に減少する。カウントゼロの時点で双方マインドブレイカーが残っていた場合、残りHPゲージの多い側がラウンドの勝者となる。

⑥バトルセンスゲージ
各色エナジーを合計したゲージで、MAXになるとバトルセンス発動の第一段階をクリア。キャラクターの数に応じて、範囲と威力が上がる。

⑦デッキカード情報
登録したカードの状態表示で、ブレイク可能なカードのみ通常カラーで表示。エナジー不足なカードは暗転表示となり、戦闘不能となったキャラクターカードは復帰時間がカウント表示される。

⑧エナジーゲージ
各勢力別に設定されたエナジー表示。初期エナジーは3が設定されていて、以降は条件を満たすことで残量が増加する。原則として、対応した勢力カードのブレイク時にコスト分が消費される。

プレイスクリーンの見方

Aマインドブレイカーカード
マインドブレイカーはカード形状でなく、王冠マークでスクリーン上に表示される。表示カラーがプレイヤー勢力と対応していて、それぞれ1P側・ブルー/2P側・ピンクで表示カラーとなる。

Bバトルセンス効果範囲
バトルセンスの発動条件がそろうことで、各バトルセンスに対応した効果範囲が表示される。この範囲内に入ったユニットに対してのみ、バトルセンスを発動すると一律のダメージが与えられる。

Cキャラクターカード
ブレイクしたキャラクターを示すカード表示で、その角度によって向いている方向を判別可能。移動操作で進行方向に矢印が表示されて、指定した場所まで移動するとカードと同じ方向を向く。

D通常攻撃（スキル）範囲
全キャラクター共通の通常攻撃範囲で、ユニットの正面方向に半円形のエリアで表示。そのキャラクターのスキルが範囲型であれば、スキル発動時に効果範囲が同じようにスクリーンへ表示される。

デッキ＆カード制限と構築の注意ポイント

実際のプレイだけでなく、デッキを組む作業もTCG独特な楽しみ方の一つ。これは本作も変わることなく、バトルの勝敗を分ける重要なポイント。しかし、ある程度は勢力やコストのバランスを考えないとデッキがうまく機能しない。

これらはデッキタイプやプレイスタイルに影響されるため、一概にベストな配分は存在しない。とはいえ、エナジー生成の仕組みから考えれば、まずは「単色 or 2色の勢力でコストをばらつかせた」デッキ構築を目指すのがオススメ。ある程度プレイに慣れてきてたら、勢力数を増やしてデキの欠点などを補っていきたい。

●マインドブレイカーカード（上限枚数：1枚）

マインドブレイカーの操作に使うカードで、各デッキに必ず1枚を投入。スターターパックに1枚しかないため、複数デッキでの入れ替えが面倒な場合はパックを再購入しよう。

●キャラクターカード（上限枚数：5枚）

攻撃＆防御ユニットのキャラクターをブレイクするカードで、デッキに最大5枚まで投入可能。エナジーコスト数が高いほど、高性能で強力なスキルを持つ傾向がある。

●オルタレーションカード（上限枚数：2枚）

コスト分のエナジーを消費して、さまざまな効果を生み出す魔法カード。デッキに最大2枚まで投入可能だが、その強力な効果ゆえに1バトルで各1回の使用制限がある。

CHECK POINT

勢力とエナジーの分割

デッキへ投入した勢力に比例してエナジーゲージも増えるが、原則としてマインドブレイカーの生成量は増えない。この分割はラウンド開始時の初期量にも適用されるため、4勢力以上でデッキを組むと、ラウンド開始直後にキャラクターをブレイク不能になるので注意すること。

初期分だけで最大3枚をプレイク可能だが、戦術の幅が狭くなり余剰ストックを作りづらい。

エナジーは半分に分割されるが、勢力の欠点を補ったデッキ構成でストックを作りやすい。

CHECK POINT

エナジーとコスト配分

初期3のエナジーは、基本的に時間経過で増加していく。このため、消費コストのバランスを考えず、偏ったコストのカードばかりだと、思ったように機能しないデッキになりやすい。コストでブレイク順を考えて、どういったカードやスタイルが有効か考えながら投入していこう。

●低コストキャラクター

ラウンド序盤からブレイク可能な早期熟成型。低コストで扱いやすい反面、性能やスキルはいまひとつ。ブレイクのコスト消費が少ないため、余剰エナジーを生む効果がある。

●高コストキャラクター

中盤以降からブレイク可能な大器晩成型。コストに見合っただけの性能やスキルを持つが、戦闘不能になると復帰は難しい。頼りになる存在だが、扱いづらい点も多い。

エナジーの生成について

ブレイクに必要なコストとなるエナジーは、三つの方法で生成できる。それぞれに細かな条件の違いはあるが、共通しているのは時間経過で増加する点。中でもマインドブレイカーの生成速度は群を抜いていて、瞬発力が必要なラウンド開始直後などは停止状態でのエナジー確保がセオリーともなる。

■時間経過による生成

時間経過で生成されるエナジーは微量だが、すべてのエナジーゲージにたまる。このため、時間が経過するほど、勢力数がエナジー総量の差にもつながる。

■戦闘発生による生成

キャラクター同士がぶつかると、そのキャラクターが属した勢力のエナジーを生成。マインドブレイカーでダメージを受けた場合は、各勢力に分割される。

■マインドブレイカーの生成

マインドブレイカーは停止状態で、エナジーの高速生成が可能。この際に生成するエナジーは、全勢力のゲージに対して均等にたまるが絶対量は増えない。

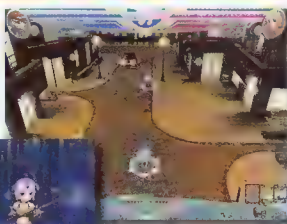
司令塔ユニットを操って生き残れ！

マインドブレイカーカード

できるだけ戦闘行為を回避し、静止状態でエナジーを生み出して戦闘を有利に進めていこう。

攻撃手段を持たないマインドブレイカーの役割とは、ダメージを受けずにエナジーを生成すること。こう考えると逃げ回っていれば良さそうだが、移動速度が速いキャラクターから逃げ切れない上、移動中はエナジーを生成不能。ここで重要なのが護衛役の存在で、キャラクターと離れて行動しないことを心がけるだけで一方的に負けないハズだ。

この団体行動には、バトルセンスを発動しやすいメリットもある。ゲームに慣れない内は、必ず護衛役を連れて動くことを考えよう。

停止状態でないとエナジー生成できないが、護衛役が居ない状態は単なる攻撃の的になりかねないので注意。

護衛役のキャラクターを同伴しておけば、余剰エナジーがたまった際にバトルセンスも発動させやすいぞ!!

■バトルセンスのタイプと効果

アタックセンス　ダメージ ★★★

前方にアタックオーラをまとって、突進する威力型。オーラに触れたユニットに大ダメージを与えるが、攻撃範囲が狭く使いどころがかなり難しい。

トラップセンス　ダメージ ★★

ユニットの間にトラップラインを張り巡らす技巧型。一見使いやすそうなバトルセンスだが、ユニットが孤立した状態でないと効果範囲が狭くなる。

シューティングセンス　ダメージ ★

前方に向かって、シューティングエナジーを放出する万能型。最も扱いやすいバトルセンスだが、その分だけダメージが低く決定力に欠ける。

※MB＝マインドブレイカー　▲＝プレイヤーのキャラクター　△＝移動前のプレイヤーのキャラクター　▲＝対戦相手のキャラクター

ブレイクして敵に戦闘を挑め！
キャラクターカード

バトルの勝敗を左右する戦闘ユニットを駆使して、相手マインドブレイカーを追い詰めよう。

コスト分のエナジーを消費して、同時に最大3体までブレイク可能なキャラクターカード。その役割はバトルにおける攻撃＆防御担当の戦闘ユニットで、戦闘不能となっても一定時間で復帰可能。対応した勢力のエナジーゲージさえあれば、何度でも呼び出すことができる。

ただし、ブレイクにはエナジー消費以外の制約もあって、マインドブレイカーとの距離に比例してブレイク時間が増加。移動スピードが早いキャラクターの場合、近場にブレイクして移動させた方が短時間で済むことが多い。また、ブレイク位置には魔法陣が表示されるため、相手に察知されやすいのが難点。移動方向などから判断して、逃げ道を塞ぐようにうまく配置していこう。

距離が短いほどブレイク時間も早いので、相手が送り込んできた位置への後出しも有効。キャラクターをブレイクし、その演出中にカードを裏返せば、即座にスキルを発動することも可能となる。

戦闘不能になったら？

ダメージを受けてHPゲージが無くなったキャラクターには、一定時間のブレイク不可能なペナルティが与えられる。このペナルティは、プレイスクリーンから外しおくことでカウントが減少。再度ブレイクするためには、コスト分のエナジー消費が必要となる。

戦闘不能状態のキャラクターをスクリーンに置いたままだと、復活までのカウントダウンが始まらないので注意。

通常攻撃の性質とスキルの特性

全キャラクター共通の攻撃手段は、近接した状態で繰り出す通常攻撃。そのダメージ量は攻撃力に比例していて、数値が高いほど1発あたりのダメージも高い。これに対して広範囲や遠距離から有効なのが攻撃系スキルで、通常攻撃の範囲外から一方的にダメージを与えることも可能。ただし、通常攻撃で発動モーションが止まってしまうので、近付かれたらスキルを解除していこう。

スキルのモーションは通常攻撃で止めることが可能。また、背後からはバックアタック扱いでダメージがアップ！

スキルを妨害可能！

敵に接近して殴る！

通常攻撃は半円形の範囲に相手ユニットを捉えれば、あとは自動で殴り続けてくれる。ただし、半円形の中心にユニットは立っているので、カードの下部分に判定を重ねても意味無し。きちんと殴っているかは、ゲーム画面で確認していこう。

スクリーン上のカードで判定を重ねる場合、上部中央にユニットが立っていると考えること！

範囲に捉えておけば、あとは自動で殴り合う。背後から殴られると無抵抗でダメージも増える。

その場で効果発動！

スキルの発動中は基本的に移動できないが、範囲指定のスキルはキャラクターの向きで方向指定が可能。この際にカードを回しても構わないが、それよりも向かせたい方向へカードを動かすといい。なお、スキルの種類は次ページを参照してほしい。

【常時】スキル以外は、発動すると移動できない。方向指定はできるので、向きを間違えないように。

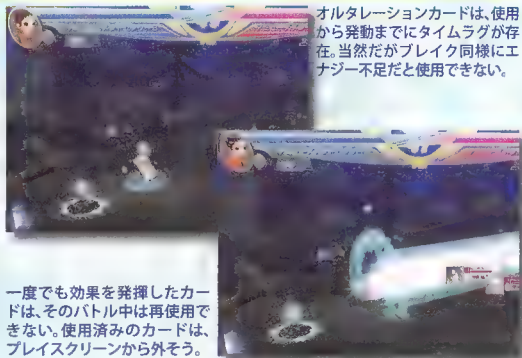
原則としてスキルの使用回数に制限は無い。きちんと相手を範囲内に捉えてヒットさせよう。

有利な状況を生み出す切り札
オルタレーションカード

多彩な魔法効果が発動するオルタレーションカードで、一発逆転のチャンスを作り出そう！

強力な魔法効果を秘めたオルタレーションカードは、マインドブレイカーが使用可能なスキルに相当するカード。中には不利な状況を覆すほど強力なモノが数多く存在するため、1バトルで各オルタレーションカード1回の使用制限が設けられている。

また、オルタレーションカードの使用に際して注意すべきは、使用から発動までタイムラグがあるものが多いこと。即効性が高い魔法効果が多い半面、即座に効果を発動できないことがある。展開を先読みして、早い段階での発動がセオリーとなる。

オルタレーションカードは、使用から発動までにタイムラグが存在。当然だがブレイク同様にエナジー不足だと使用できない。

一度でも効果を発揮したカードは、そのバトル中は再使用できない。使用済みのカードは、プレイスクリーンから外そう。

■オルタレーションカードのタイプ

■全面型
ステルスシステム

フィールド全体に効果を及ぼすタイプは、オルタレーションカードをスクリーン上のどこに置いてもOK。タイミングだけ注意すれば良く扱いやすい。

■範囲型
デス・ルーン

カードを中心に結界を張るタイプで、範囲内にいるキャラクターに対して効果を発揮。相手を追い込んだり、誘い込むなどの使い方がメイン。

■設置型
ブレードデーモン

特殊タイプの一つで、フィールド上に効果オブジェクトを設置。このほか、対象がマインドブレイカーのみに限定されたタイプなども存在するぞ！

スキル系統を表す三つの基本タイプ

無制限に使用可能なキャラクタースキルは、大まかな２系統、３属性とに分類される。系統としては、大まかな括りで直接的にダメージを与える攻撃スキルと、間接的にユニットを援護する補助スキルに分類可能。さらに細かく見ていく場合は、光線系や地雷系などに分けられる。これに対して属性タイプの場合、【強化】・【妨害】・【常時】と明確な定義とタイプ分けが存在（カコミ参照）。それぞれが勢力やユニットなどと同じように、スキル効果の指定対象となる場合があるので要注意！　特定のスキルで打ち消されるケースもあるので、しっかり事前にチェックしておきたい。

スキルの効果はキャラクターごとに千差万別だが、系統や属性を知ることによって、基本的な使い方が理解できる。

【強化】スキル

味方ユニットを強化するタイプのスキル属性で、攻撃強化や移動強化など特定の能力がアップ。範囲指定の場合は範囲に居る間、対象指定の場合は一定時間で効果が切れる。

カード例

氷海神“セドナ”

範囲【強化】を持つ“セドナ”の場合であれば、範囲内ユニットの攻撃力がアップ。

【妨害】スキル

【強化】属性とは対照的な効果を持った、敵方ユニットの行動を妨害するタイプのスキル属性。能力ダウンの他には、移動行動を制限するなど特殊なスキルも存在する。

カード例

天仙“九天玄女”

“九天玄女”は設置【妨害】を持ち、触れた相手の移動スピードがしばらく低下。

【常時】スキル

ブレイクされた状態あれば、常に効果を発揮し続けるタイプのスキル属性。カードを裏返すカード操作が不要なため、扱いやすいスキルだがキャラの性能は低めだ。

カード例

メイド長“佐々原董子”

“佐々原董子”が持つ【常時】スキルは、味方が戦闘不能になるとエナジーが増える。

発動後の追加入力

原則としてスキル発動中は移動操作を受け付けないが、その代わりにいくつかの追加入力や特殊操作が存在。スキル効果の方向指定もその一つで、カードの向きだけでなく、狙いたい場所にカードを置いても調整可能。

これ以外の特殊入力は、カード解説の説明文や効果範囲の図版で判別できる。きちんと使用前にチェックして、操作方法をマスターしていこう。

“マーリン”などが持つ光線系の攻撃スキルであれば、狙いたいポイントの先へカードを移動させて、ラインを目安にした精密射撃が可能だ。

スキルの相乗効果

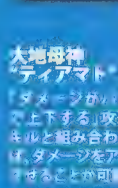
原則的にスキル効果は単体でも機能するが、補助系のスキルを組み合わせての相乗効果やコンビネーションによるパワーアップなどが可能。分かりやすい例を挙げれば、攻撃力【強化】で範囲攻撃スキルなども強化できる。

新たなカード入手した際は、カード単体だけでなく手持ちカードとの相乗効果を検討。コンビネーションのことも考えて、デッキを強化していこう。

氷海神“セドナ”

味方の攻撃力をアップさせる【強化】属性スキルは、基本的に通常攻撃のダメージへ反映されるが——

＋

大地母神“ティアマト”

「ダメージがパワーで上下する」攻撃スキルと組み合わせれば、ダメージをアップさせることが可能

キャラクターカードの見方

①キャラクターの名前
②キャラクターの移動スピード
③ブレイクに必要なエナジー量
④通常攻撃時の基本ダメージ量
⑤スキル名称＆効果の説明
⑥スキル発動時の効果範囲
⑦キャラクターのプロフィール
⑧キャラクターのセリフ
⑨所属勢力のシンボルマーク

オルタレーションカードの見方

A オルタレーションの名称
B 発動に必要なエナジー量
C 魔法効果についての説明
D 効果発動時の効果範囲

キャラクターカード（表面）

キャラクターカード（裏面）

オルタレーションカード

マインドブレイカーカード

カードのについて

カードの希少価値を示すは、カードフレームと右隅に刻印されたシンボルマークで判別可能。は４段階あって、シンボルの★マークが多いほど、入手しにくい。

■と対応シンボル

稀少度	対応シンボル
コモン（C）	無し
アンコモン（UC）	★
レア（R）	★★
スーパーレア（SR）	★★★

気になるシステムが見えてきた！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

システムの詳細が明らかになってきた『バトルファンタジア』。今回はそれらシステムの基本的な情報を公開。さらに、ワールド、キャラクターの設定や、前回に引き続き岩崎ディレクターの描き下ろしマンガも掲載しているぞ！

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2007年4月予定
■使用基板：TAITO Type X²

Text：黒鉄タカスエ

基本操作

ハイジャンプ

地上受け身

吹っ飛ばされたら着地の瞬間に

投げ	AB同時押し
投げ抜け	相手の投げに合わせてAB同時押し

※コマンドはキャラが右向きの時

System 01 相手の攻撃を無効に！ ガチマッチ

タイミングよく発動することで、相手の繰り出す攻撃を無効化できるガチマッチ。上中段・下段・ジャンプの3種類を使いこなし、完全防御を目指そう。

出し方
相手の攻撃にあわせてガチボタン

攻撃を完全にガード

ガチボタンを入力すると、キャラクターは一瞬専用のモーションを取る。そこに相手の攻撃がヒットするとガチマッチが発動、エフェクトとともに相手の攻撃を完全にガードすることができる。成功後はすぐに動けるようになり、必殺技などによる削りダメージもなくなる。攻撃を防いで反撃に使うほか、残りHPが少ないときに使うことで、削りで倒されるのを防げるぞ。

相手の攻撃にタイミング良くガチボタンを入力。モーション中に相手の攻撃を受けることで……。

ガチマッチ発動！　ガード硬直無しで完全ガードできるので、すぐに反撃を与えることができる。

ジャンプ中も使える

空中ガードの無い本作において、ガチマッチは空中戦で唯一の防御手段となる。跳び込み中に相手の対空攻撃などをガチマッチでとれれば、そこから反撃することができるのだ。ただし、ジャンプ中のガチマッチは、入力すると成功しない限り攻撃を出せず無防備なままで着地してしまうので、空中ガチマッチを読まれて待たれてしまうと危険。このあたりは相手との読み合いになってくるぞ。

相手の対空攻撃もしっかりガチマッチでガードできる。そのままスキだらけの相手に反撃してやろう。

相手に空中ガチマッチを読まれると、無防備な状態で飛び込んでいくことになってしまう。

多段技もきっちりガチれ

多段ヒットの攻撃やコンボももちろんガチマッチで防ぐことが可能。ただし、攻撃すべてに大してタイミング良くガチボタンを押さなければならないので、単発をガチマッチするのに対し難度は大幅にアップしているぞ。また、すべての多段技を防げるわけではなく、ワトソンが使用するトゥインクルダスト（いん石が無数に降る技）など、攻撃間隔が短すぎるため連続ガチが不可能なものもある。

連続技もタイミングさえ合わせられれば、すべてガチマッチで防ぐことができる。全部防げればガチマスター!?

ただしタイミングやガチの方向を誤ると、残りの攻撃は当然くらってしまう。対応力と反応速度で使いこなしたい。

System 02
攻撃バリエーションを増やす!
ディレイ

ディレイとは、攻撃時にボタンを押しっ放しにすることで、発動タイミングをずらすことができる、いわゆる「溜め攻撃」。ガチとの読み合いが熱い!

出し方
ディレイ技対応攻撃時にボタンを押し続けてから放す

相手のウラをかけ!

対応する攻撃を出す際ボタンを押しっ放しにしておくことで、準備モーションのまま留まり、ボタンを放した瞬間に技を繰り出すディレイ。

『バトルファンタジア』はガチマッチをからめた攻防が重要な位置を占めるため、攻撃タイミングをずらせるディレイは重要な攻撃だ。また、ディレイは溜め時間に比例して威力も上がっていく。そこで、相手のガチマッチを読んで攻撃のタイミングをずらすために使うだけではなく、うまく連続技に組み込んで大きなダメージを与えることもできるぞ。

相手のガチマッチを読み切り、ディレイで攻撃タイミングをずらせば……。

無防備な相手に攻撃がヒット。溜めることにより威力も上がって言うこと無し!

攻撃によってはガード不能に

ディレイ対応技の中には、最大まで溜めることでガード不能になるものもある。タメ時間が長いため使いどころは難しいが、とき折交ぜていくことで攻撃にアクセントを付けよう。

ガードで固まっているような相手には、最大タメのディレイでガード不能攻撃をくらわせてやろう！ 一気に大ダメージを与えられる。

System 03
攻防一体の強力な技術
ガチドライブ

攻撃を受け流しつつ反撃、相手を無防備な状態にできるガチドライブは、まさに攻防一体の強力な技。その分使いどころが難しいので、見極めが重要だ。

出し方
相手の攻撃に合わせて➡か↘＋ガチボタン

単発攻撃にはコレ!

ガチマッチ同様のモーションで相手の攻撃を防いだあと、自動で突進攻撃による反撃を行なうガチドライブ。上中段と下段の2種類があり、それぞれ相手に及ぼす効果が違っている。

ともに成功すれば追撃でダメージを与える大チャンスだが、ガチマッチと違い連続技を取ることはできない。振りの大きい技や必殺技など、単発技に対して使うようにしよう。

成功後自動で反撃、相手を吹っ飛ばしてさらなる追撃を加えられるガチドライブ最大の特徴だ。

遠距離で飛び道具に合わせて行なうと、攻撃を出さずに飛び道具をくぐり抜けて相手に一気に近寄れる。

上中段なら空中へ飛ばす!

上中段ガチドライブが成功すると、相手は画面端まで吹っ飛んで大きく跳ね返り、ダウンする。ダウンするまで相手は無防備な状態で受け身を取ることもできないため、その間どんな攻撃でもヒットさせることができる。相手を追いかけて空中で追撃を狙ったり、落ちて来るところに必殺技を狙うなど、自分のキャラやスタイルに合わせて最もダメージを与えられるコンボを探しだそう。

上中段ガチドライブが成功すると、相手は吹っ飛んで画面端で跳ね返り、こちらへ向かって飛んで来る。

吹っ飛んで来る相手に対して、自キャラの持つ最大ダメージが期待できる追撃をたたき込んでやろう!

下段なら大きなスキが!

下段ガチドライブに成功すると、相手は少し離れた位置できりもみ状態になり、その後ダウンする。そのきりもみ状態のときに追撃することができるのだ。しかも、下段ガチドライブが成功したときに限り、通常時とコンボルートが変更されキャンセル可能な攻撃が増えるというオマケつき。通常時よりも大幅なダメージアップが期待できるので、積極的に狙っていこう。

きりもみ状態に陥る相手とは少し距離が離れてしまうので、ダッシュで距離を詰めて追撃しよう。

追撃時は、通常時よりもコンボルートが長くなるので、より大きなダメージを与えることができる!

System 04

戦術の幅が大きく広がる! ヒートアップ

ゲージを消費することによって、一定時間大幅なパワーアップが行なえるヒートアップ。どんどん発動して連携にからめ、一気に相手を倒してしまえ!

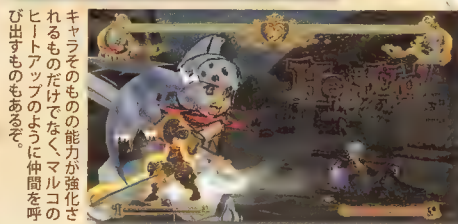
出し方
MPゲージが1本以上あるときにA+CorB+D

ゲージ消費でパワーアップ!

ゲージを1本消費して発動するヒートアップは、キャラクターの能力を一定時間大幅に強化する。必殺技の威力が上がるものや専用の必殺技が出せるようになるもの、ともに闘う仲間を呼び出すものなど、その効果はキャラごとにさまざま。それぞれに使い所はまったく違うので、自キャラのヒートアップの特徴を把握して、有利にバトルを進めていきたい。

ヒートアップは、一定時間の経過か、攻撃を数回受けると終了する。効果時間はそれほど長くないので、ヒートアップしている時間を有効に使い、効率良くダメージを与えていこう。

発動の瞬間に硬直が発生しないので、すぐさまヒートアップの効果をアクションに反映できるのだ。連係に織り込むのも有効か?

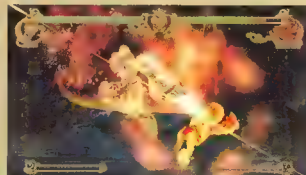
ジャンプで跳び込んでいる最中にもヒートアップは可能。そのまま連続技で大ダメージを狙うことができる。

キャラそのものの能力が強化されるものだけでなく、マルコのヒートアップのように仲間を呼び出すものもあるぞ。

ガチドライブを成功させてからのヒートアップも、無防備な相手に手痛い一撃をくらわせられる。オススメのタイミングだ。

各キャラヒートアップ効果紹介

キャラごとにさまざまな効果があるヒートアップ。ここでは、それぞれの簡単な特徴を紹介していこう。

ウルス

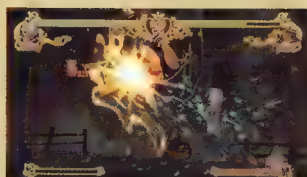
ウルスのヒートアップは、必殺技が一定時間パワーアップする。必殺技を連発して相手に何もさせるな!

マルコ

お供のちびドラゴン「チャーシュー」を呼び、ともに闘う。連携で相手のガードを揺さぶろう。

オリヴィア

オリヴィアのヒートアップ「ブルーミィバード」は、通常攻撃が多段属性になる小鳥を召喚するものだ。

アシュレー

アシュレーは、専用必殺技「ロマンスウィング」「エア・ロマンスウィング」が使用可能に。

セドリック

ウルスと同じく、必殺技の性能がアップするヒートアップ。防御能力を持つ強烈な攻めを展開できるぞ。

ワトソン

ヒートアップ中に条件を満たすと画面中にいん石の嵐を降らせる「トゥインクルダスト」が発動する。

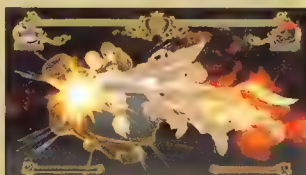
フェイス

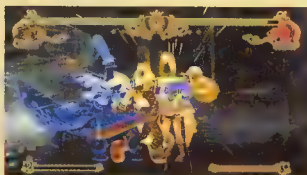
フェイスは、超高速で銃を撃つ「早撃ち」が使えるようになる。見切られにくい技だぞ。

こより

通常技がパワーアップするヒートアップは、コンボが強力なこよりならではのものだ。

ドンバルス

スーパーアーマー状態になり、多少の攻撃ではひるまない。さらに密着した間合いから専用の投げが炸裂!

フリード

フリードのヒートアップは必殺技が複数回攻撃にパワーアップ。持ち味である突進技にも磨きがかかる!

デスブリンガー

ヒートアップ中に斬り攻撃を3回ヒットさせられれば、専用の超威力攻撃「最後の一撃」が発動!

System 05

いかに増やし、いかに使う？
ゲージの仕組み

超必殺技とヒートアップで使うMPゲージは、最大3本まで溜められる。攻撃の空振りや飛び道具では溜められないので、逃げてばかりいると使いたいときにゲージが無い！　なんてことになりかねない。下の表を参考にしつつ、溜められる攻撃を意識して出し、どんどんゲージを溜めていこう。

ゲージはとっさのときにヒートアップや超必殺技を使えるように、なるべく余らせて運用できるようにしたいところだ。

- 攻撃を当てるかガードするとMPゲージが溜まる（攻撃の空振りは溜まらない）
- ガチシステムを成功すると溜まる（一番多く溜まる）
- 必殺技を出すと溜まる（飛び道具は溜まらない）
- MPゲージは3本まで溜められる

System 06

追撃のチャンスを逃すな！
空中コンボ

浮かせ技をヒットさせたり、跳び込んで来る相手を迎撃したときに、吹っ飛んでいる相手をさらに追撃することができる。ただし、追撃の可否については、ヒットさせた技によって違いがあり、すべてが追撃可能というわけではない。自分のキャラの追撃可能な技をしっかりと覚えておき、確実にダメージを与えられるようになっておくと、勝率が大幅にアップすることは間違い無いぞ。追撃できる技については、今後の攻略記事で紹介していくので期待していてほしい。

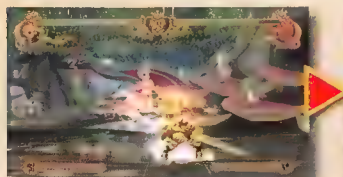
ブリードの対空技がアシュレーにヒット！　相手は吹っ飛んでいきダウンするのだが、そこへさらに追いかけて追撃できるぞ。

吹っ飛んでいる所へさらに必殺技を当てたり、ジャンプで追いかけるなど、いろいろ試してみよう。

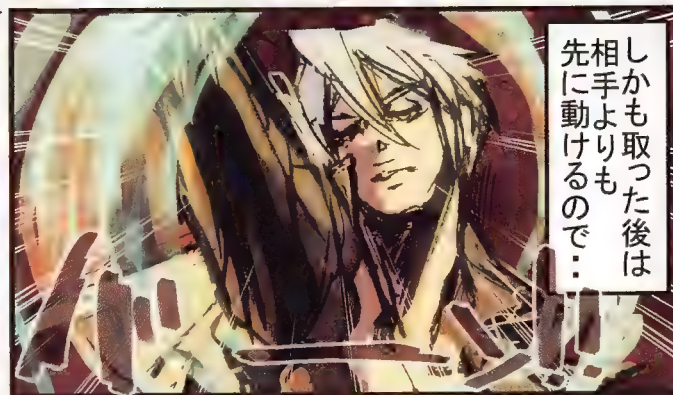
System 07

コンボをつないで大ダメージ！
キャンセル超必殺技

本作では、必殺技をキャンセルして超必殺技につなげることができる。対応した必殺技がヒットした瞬間に超必殺技を入力するだけで、超必殺技の発動に必要なゲージ以外は必要無い。超必殺技のダメージに補正はかかるものの、威力が大きく見ためもハデなので、ゲージに余裕があるときはどんどん狙っていこう。

もちろん、通常技→必殺技→超必殺技といったコンボも可能。跳び込みなどからの一連の流れを自分で組み立てておき、確実に全部ヒットさせられるようになろう。

オリヴィアの必殺技がヒット！　そのまま超必殺技コマンドを入力してキャンセル超必殺技を発動せよ！

必殺技から超必殺技へコンボ成立。もちろん、直前の技がガードされるとつながらないので、必殺技のヒット確認は忘れずに。

ガキマッチって何？

BattleFantasia ワールドガイド

Battle Fantasia WORLD

王立天文台プラテネス
Prateness
ROSELIA
暗闇の教会 モスカータ
Moschata
蒸気工房 ドンバルブ
Donvalve& Co.
ORGRAN
旅立ちの町 アデン
Aden
冒険者の店 小寄亭
Coyori-tei
BALTANA
SUMERANC
船の墓場 ドゥール砂漠
Dool Desert

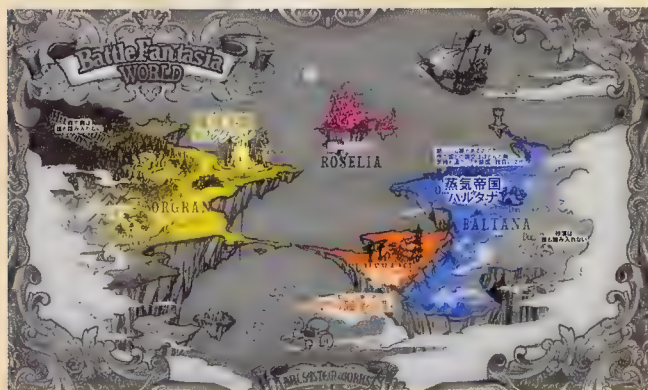
国名	魔法王国　オルグラン ORGRAN	蒸気帝国　バルタナ BALTANA	薔薇の国　ローゼリア ROSELIA
君主	ジェラール・アメデーオ3世(秩序王)	ガリアン・ビシェ・グラード皇帝	アルフレッド・フォン・ローゼリア王
概要	古の時代より建国された伝統ある魔法王国。 人種差別的に深く根付いている身分制度があり、クラス(階層)の差が大きい国。しばしば老大国と称される。	最も技術の発展した先進国として世界最大の軍事力を持つ巨大帝国。 様々な種族・職業の者が絶えず流入し、国際色豊かな国を形成している。	麗しき薔薇の小国。二大国の中間に位置し、世界情勢のキーとなっている。
エネルギー	・魔法 ・モンスターによる労働	・蒸気・火薬・歯車・ピストン・ガス ・モンスターによる労働	・植物や魔香石など自然の力 ・音の力
交通機関	・馬車 ・魔方陣 ・魔法が動力の魔力船 ・魔晶石を利用した気球	・馬車 ・蒸気機関車 ・外洋帆船	・馬車 ・魔方陣 ・魔法が動力の魔力船 ・魔晶石を利用した気球
医療	・薬草 ・治癒魔法	・瀉血 ・実証主義に基づく医学	・薬草 ・ローズテラピー（植物による療法）
魔法	・魔法、占星術、錬金術 ・モンスターの支配 ・呪術	・「魔法は時代遅れ」という扱い。 ・初歩的な魔法は使えても、高等魔法を使える人間はごくわずか。 ・魔力を込めた弾などの武器など、補助的に使用。	・魔法、占星術 ・おまじないや歌 ・実用的な占星術
イメージ	 オルグランにある「旅立ちの街 アデン」の夜の様子。ファンタジー世界の街の雰囲気が醸し出されている。	 フリードの操る海賊船が停泊している港だろうか?　仲間と話をする水夫の姿も目に入る。	 浮遊する小島の上にそびえるローゼリア城。オリヴィアとアシュレーはここから冒険の旅に出発したのだ。

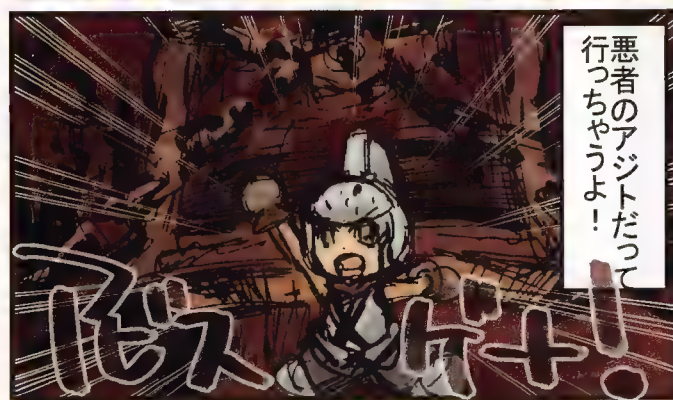
『バトルファンタジア』の舞台となる世界の設定について、軽く紹介していこう。背景世界を知ることで、よりキャラクターへの思い入れが強くなることうけあいだ。

世界の作りとバランスを見る

『バトルファンタジア』の世界は大きく分けて四つの国に分かれている。それぞれの国が独自の文化・文明を進化させており、全く違った顔をもっているようだ。

オルグランとバルタナがいわゆる大国で、ローゼリアとスメラミクニはそれぞれ間に挟まれた小国という位置づけ。オルグランとバルタナはどうやら敵対しているようだが、残りの2国はどのようなスタンスを取っているのか気になるところだ。

もう一つ、存在する場所としてアビスがある。ここは、地図上には記されていない伝説の場所として存在しており、どこにあるのかはだれも知らないようだ。ゲームの舞台となる時代より前に起こったという大戦にも、このアビスが関係していたようなのだが……。

語部の国　スメラミクニ SUMERAMI	伝説の場所　アビス ABYSS
将軍浄海院義家太郎	不明
外部との接触を立ち、数百年にわたり独自の生活文化を送っている国。	「闇」の生まれる場所と言い伝えられている場所。本当に存在するかどうかはわからない。
・人力・風力・水力・火力 ・モンスターによる労働	
・人力車	
伝統スメラミ医学 （食養生や気など独自の医学）	
・魔法の存在自体知らない。 ・「気」を使う	
 スメラミクニにある、冒険者の憩いの場所である「小寄亭」。オルグランやバルタナとは一味違う、どこか和風の雰囲気が漂う佇まいだ。この店に訪れれば、こよりが出迎えてくれることだろう。	 中央に巨大な門がある「アビスゲート」。門は太い鎖と巨大な錠前で封印されている。その門の中には一体何があるのだろうか。黒き前兆たるデスブリンガーはこの門の中から出てきたのだろうか?

はじめてのぼうけん

キャラクター設定を大公開!

熱血ヒーロー ウルス Urs

プロフィール			
名前	ウルス・ヴァン・デ・ランド	所持金	72　ワールド
クラス	勇者の息子(闘士)	バトルスタイル	オリジナル改造武器「バシリスク」で力押しの戦いを好む。魔法は使えない。
性別	男		
種族	人間	生年月日	8月1日生まれの獅子座
年齢	17歳	出身	オルグラン王国　旅立ちの町アデン
LEVEL	24	家族	父:白銀の騎士ダイナ(行方不明)、母:ディナ、弟:マルコ
HP	3650	趣味	ツーリング(基本的にソロツーリング派)

バラのプリンセス オリヴィア Princess Olivia

プロフィール			
名前	オリヴィア・フォン・ローゼリア	所持金	0　ワールド
クラス	プリンセス	バトルスタイル	武器のリーチを生かした中距離での牽制と、軽やかな身のこなしで可憐に戦う。
性別	女		
種族	人間	生年月日	9月27日生まれの天秤座
年齢	17歳	出身	ローゼリア王国
LEVEL	19	家族	父:ローゼリア王、母:ヴィクトリア
HP	3200	趣味	詩を作る事、お風呂、変装

エリート学生 セドリック Cedric

プロフィール			
名前	セドリック・ワード	所持金	112　ワールド
クラス	王立神学校学生	バトルスタイル	守りが固く、相手を寄せ付けない戦いを好む。
性別	男		
種族	人間	生年月日	5月31日生まれの双子座
年齢	16歳	出身	オルグラン王国　聖都マジョール
LEVEL	18	家族	父:プレジ(マジョール大司教)、母:インフィ、兄:グロアー(学生)、兄:シマー(学生)
HP	2830	趣味	魔具の人型ヴィネット集め

空のキャプテン フリード Freed

プロフィール			
名前	フリード・ヴェレス	所持金	2050　ワールド
クラス	キャプテン	バトルスタイル	パワーを生かした突進戦法を信条とする。
性別	男	生年月日	3月31日生まれの牡羊座
種族	人間	出身	蒸気帝国　バルタナ
年齢	27歳	家族	両親:幼い頃に捨てられたので覚えていない 妹:ジョゼッタ(故人)　育ての親:空賊ジュドー
LEVEL	31	趣味	読書(かなりの読書家でクルーに古今の名作を諳んじて聞かせる事もある)
HP	4100		

元ドワーフの王様 ドンバルブ Donvalve

プロフィール			
名前	ドンバルブ・ド・ドン	所持金	120600　ワールド
クラス	ドワーフ王国元王様	バトルスタイル	スピードは遅いが、破壊力抜群のパワフルな投げを決める。
性別	男		
種族	ドワーフ族	生年月日	4月23日生まれのお牛座
年齢	人間で言うと55歳くらい	出身	ドワーフ王国(現在は無い)
LEVEL	38	家族	妻:ブルン、息子9人、娘1人の14人家族
HP	6580	趣味	スピーチ

勇者かけだし マルコ Marco

プロフィール			
名前	マルコ・ヴァン・デ・ランド	所持金	5　ワールド
クラス	勇者の息子(剣士)	バトルスタイル	父親の剣技を自分なりにアレンジして戦う。
性別	男		
種族	人間	生年月日	12月10日生まれの射手座
年齢	9歳	出身	オルグラン王国　旅立ちの町アデン
LEVEL	16	家族	父:白銀の騎士ダイナ(行方不明)、母:ディナ、兄:ウルス、ちびドラゴンのチャーシュー(家族には秘密)
HP	2680	趣味	冒険ごっこ

孤独な貴公子 アシュレー Ashley

プロフィール			
名前	アシュレー・ラブレス	所持金	1500　ワールド
クラス	元ロイヤルガード	バトルスタイル	スピードの早い攻撃で相手をかく乱。ハートを盗んでダメージ量アップ。
性別	男		
種族	人間	生年月日	9月23日生まれの乙女座
年齢	21歳	出身	ローゼリア王国
LEVEL	27	家族	無回答
HP	3470	趣味	ヴィンテージの靴集め

小寄亭看板娘 こより Coyori

プロフィール			
名前	こより	所持金	85　ワールド
クラス	看板娘	バトルスタイル	多彩な連続技を持ち、相手の裏をかく戦いを得意とする。
性別	メス		
種族	猫	生年月日	7月7日生まれの蟹座(拾われた日)
年齢	人間でいうと19歳くらい	出身	スメラミクニで拾われた。生まれは覚えていない。
LEVEL	22	家族	お婆ちゃん
HP	3150	趣味	日向ぼこ

復讐のガンマン フェイス Face

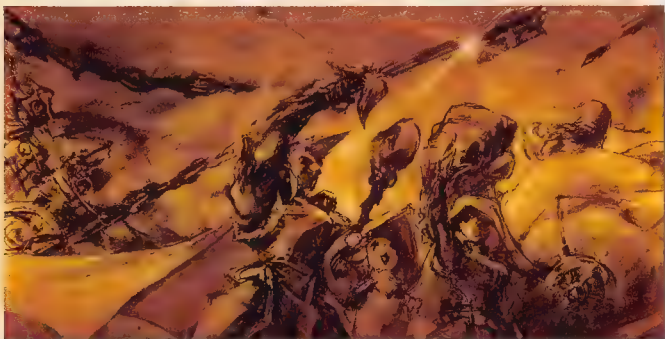
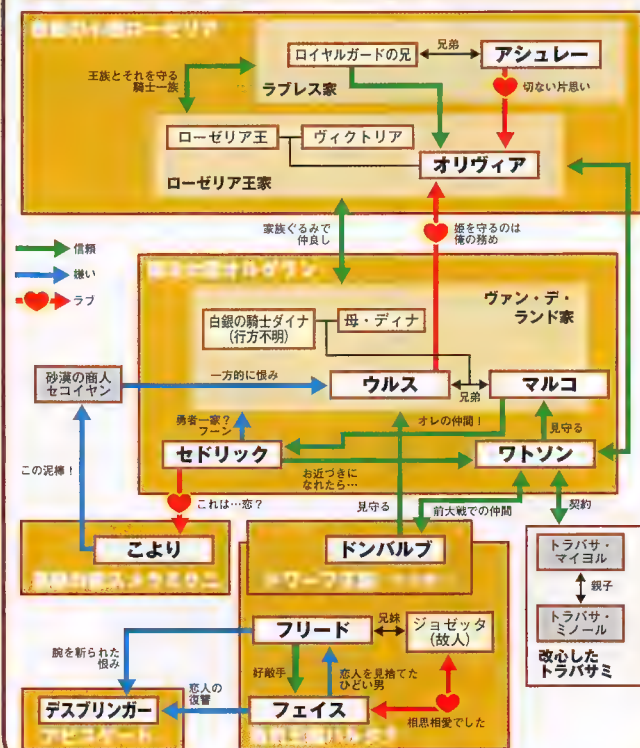
プロフィール			
名前	フェイス(本名は不明)	所持金	320　ワールド
クラス	復讐のガンマン	バトルスタイル	体術と銃撃を組み合わせた独自のスタイルで戦う。
性別	男		
種族	人間	生年月日	11月11日生まれの蠍座
年齢	30代前半に見える	出身	蒸気帝国　バルタナ
LEVEL	36	家族	無回答
HP	4440		

偉大なる預言者 ワトソン Watson

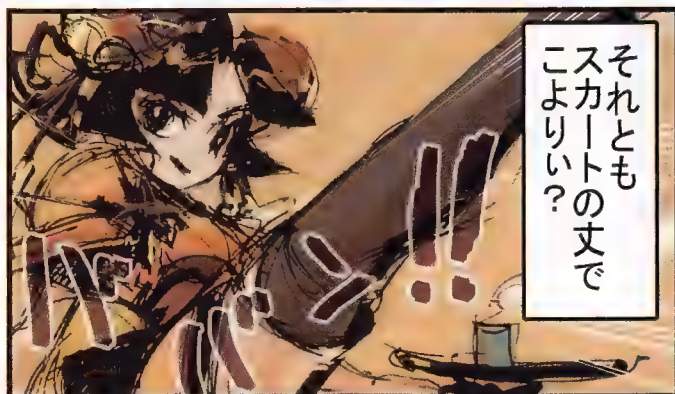
プロフィール			
名前	ワトソン・リヴィングストン	バトルスタイル	相手を撹乱しながらも、徐々に魔力を高めていくという、一味違った戦い方をする。
クラス	王位天文台長		
性別	オス	生年月日	1月23日生まれの水瓶座
種族	フォルモサ族	出身	オルグラン王国　フォルモサ村(プンパーティンクの森近辺にある)
年齢	?	家族	祖父:ネザー、父:レッキー、姉:ウーリー(政策担当秘書)、弟:ミッシュ(秘書)、長男・ダッチー(学生) 離婚歴あり(マジカルドラッグの創始者マドーランの孫娘である前妻ホーランと離婚して以降独身)
LEVEL	60		
HP	2190		
所持金	562　ワールド	趣味	研究、観測

ここでは、各キャラクターの気になる設定や人物相関図などを紹介。より詳しい設定については、次号掲載予定の設定資料集のコーナーで公開するぞ。

黒き前兆　デスブリンガー　Deathbringer

プロフィール			
名前	デスブリンガー	所持金	0　ワールド
クラス	闇の眷属	バトルスタイル	巨大な剣と強固な鎧によって、力押しで相手を滅ぼす。
性別	男性		
種族	?	生年月日	?
年齢	?	出身	アビスから来たと言われている
LEVEL	53		
HP	5500		

前大戦の英雄たち

『バトルファンタジア』ワールドで起こった過去の大戦の英雄、ダイナ・ヴィクトリア・ワトソン・ドンバルブの四人。ゲーム中で前大戦については語られるのだろうか？

セクシーキャラNo.1決定戦

お気に入りのキャラを極めよう！

ARCANA HEART アルカナハート

アルカナハート
■メーカー：悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年12月(稼働中)
■使用基板：

ムックの発売を控えた今回は、悩み相談所にアルカナ活用講座、キャラ別対戦攻略という定番の構成でお届け。自キャラを伸ばして対戦に挑もう！

立ち回りから連係まで、どんな悩みにも応じます！

アルカナ悩み相談所

今回は、頭角を現してきたこのはと闇のアルカナ・ギーァへの対処法を紹介するわ。付け込むスキはあるから、落ち着いて動くことが大切よ。

VS. このは

高い機動力や発生の早い通常技など、基本性能に優れたこのは。自由に動かせないことが重要だ。

百分身の術は回避して反撃！

出始めに長い無敵時間があり、ガードされてもホーミングキャンセルでフォローできるこのは百分身の術は、切り返し手段として強力。

その弱点は、発生が遅いこと。こちらが技を出していなければ、暗転を見てからジャンプで回避できる。後方ジャンプで回避しつつ⬅＋Dで相手を追いかければ、背後からジャンプ攻撃をヒットさせられるのだ。

この方法では反撃できないきらは、直接アルマゲドンバスターで投げるか、後方ジャンプ後に⬉＋Dで着地してコマンド投げを狙おう。

ジャンプ直後に⬅＋Dで追いかければ、振り向きつつ攻撃できる。背後からの攻撃となり相手がこちら側にのけぞるので、連続技を決めやすいぞ。

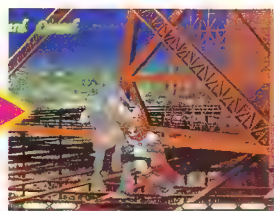
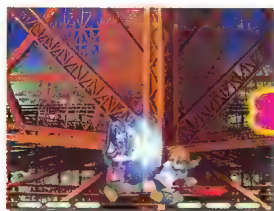
立ち回りでの注意点

このはのジャンプAは発生が全キャラ中最も早く、空対空として強力。また、空中技同士の相殺後に出されると、通常技では勝つことができない。

とはいえ、リーチは非常に短いので、ある程度間合いを取れば空振りさせやすい。空中戦を仕掛けるときはリーチを生かし、ジャンプAの空振りに技を当てるよう心掛けよう。

また、空中で出せる無敵技があるキャラは、相殺後に出すことができればジャンプAに打ち勝てる。

地上戦でも、このはの立ちA、しゃがみAの届かない間合いから攻撃するのが重要。これを嫌って空中に逃げたところに、リーチを生かしたジャンプ攻撃を当てるのが理想だ。

接近戦で相手が不用意にしゃがみCや疾風突きを使ってくるようなら、ガードキャンセル⬅＋Dで回避するのが有効だ。どちらも回避すれば至近距離から反撃を決められるぞ。

疾風突きでの固めは強力だが、⬅＋Dで回避すれば反撃確定。しゃがみCも同様に反撃できるが、各種B↓空中ダッシュ攻撃を合わされないよう注意。

VS. ギーァ

特殊な性質を持った闇のアルカナ・ギーァ。その性質を理解すれば、対処法は意外に多いぞ。

ズィヒェルを使った攻めに対しては、焦って攻撃すると相打ちから連続技を決められやすいので、ジャンプや空中ホーミングを使って空中に逃げるのが安全。ズィヒェルを回避できたら攻撃に転じ、相手がタメているようなら相手を跳び越して距離を取るといい。空中でしっかりガードしていれば、それだけでギーァの攻撃をくらう確率は下がるはずだ。

ズィヒェルを使われた直後は、相手の動きと影の位置を見よう。ギーァの攻撃は影の位置から発生するので、連続入力でこちらの近くから何度も攻撃してくる。ギーァが相手の場所に戻るまでは、しっかりガードしよう。あまりに連発するようなら、ガードキャンセル➡＋Dで接近するといい。

相手が遠距離でギーァの技をためている場合は、アルカナの飛び道具などによるけん制が有効。相手はためによってDを押しているので、ホーミングでの回避ができないのだ。ガードさせてタメを解除させよう。

マルテルンの3段目はヒットストップが長いので、そこまでガードしてしまうと危険。

3段目ガード直後に➡＋C最大タメを合わせられると回避できないので……。

2段目をガード後、遅めにガードキャンセル➡＋Dを使い、3段目と➡＋Cを相殺しよう。

ズィヒェルは空中に逃げるのが基本だが、空中ガード後は空中ガード不能技を狙われやすいので注意。しっかりガードキャンセルして仕切り直そう。

あるかなひみつメモ
●各種略号の見方：【】=アルカナコンボでのつなぎ、IC▶=キャンセルでのつなぎ、J▶=ジャンプキャンセルでのつなぎ、H▶=ホーミングキャンセルでのつなぎ。
●ギーァ対策補足：攻撃を受けると自動でマルテルンが発動する特殊な仕込みに対しては、A攻撃～ガードやジャンプキャンセル可能技J▶空中ガード、飛び道具をガードさせることで対処しよう。

アルカナ活用講座

雷のアルカナ ヴァンリー

相殺判定が付くエンスィームやファリィムが強力。接近戦主体のキャラにオススメだ。

Text:ゆきのせ

相殺で接近戦を強化

フロントステップに動作開始から相殺判定が付くエンスィームは、接近戦手段として強力なほか、接近戦で相手の暴れを封じるのにも使える。

しゃがみAの発生が早いリリカなどは、相殺後にそれを出せばほとんどの通常技に打ち勝てる。また、相手の立ちAがしゃがみ状態に当たらない場合、暴れのしゃがみAをエンスィームで相殺できれば（相手はその後しゃがみAを出せない）、やはりしゃがみAでほとんどの通常技に勝てるぞ。エンスィームでの相殺後はガードができるので、ひとまずガードして様子を見るのも有効だ。

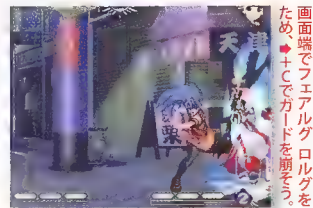
エンスィームやファリィム（➡+Cや⬋+C）を相手のジャンプ攻撃に合わせれば、対空技としても機能する。ジャンプ攻撃を相殺後は、発生の早い立ちAで迎撃しつつ空中連続技を狙うか、超必殺技を狙うのが有効だ。

➡+Cや⬋+Cも、動作開始直後〜タメ中に相殺判定が、とっさに出せるのが強みだ。

相殺後に発生の早い超必殺技を出せば、ジャンプ〜ガード以外ではほぼ防がれない。

落雷で起き攻め

画面端でダウンを奪った後は、フェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅）を重ねる起き攻めが強力。ボタンを押しっぱなしでためられるので、その状態で相手に➡+C（最大ため）をガードさせつつためを解除すれば、ヒット、ガードを問わずフェアルグ ロルグが確定するぞ。追撃が可能なので、しっかり空中連続技を決めよう。

画面端でフェアルグ ロルグをため、➡+Cでガードを崩そう。

➡+Dの特性を知る

地上の➡+Dは前進し始めてから立ちガード判定が付くため、飛び道具を防ぎつつ前進できる。だが、ガードキャンセル時も同じ動作となり、出始めが無防備かつ相殺判定が無いため使いにくい。ガードキャンセルは主に⬅+Dを使おう。また、ホーミングキャンセル（➡+D）からの追撃も、初動の遅さから決めにくくなる。

舞織などの飛び道具を防ぎつつ進めるのは利点といえる。

必殺技の活用法

●開地門

ダメージ補正は大きいがそれ以上に威力が高く、さらに空中復帰不能時間が長いので、相手を画面端に追い詰めたときの連続技に重宝する。

例えば神依なら、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→⬋+C】Ⓗ▶（ニュートラルD）→【A→B→C】Ⓒ▶開地門→CⒸ▶開地門→空中ダッシュBⒿ▶【A→B→C】Ⓒ▶C天鎖といった連続技で大ダメージを与えられる。

●要石

石が出現すれば、本体が攻撃を受けても消えない特性を持つ。空中から出せば比較的安全に着地できるので、立ち回りで使いやすい。

●開天府 滅鬼陣

威力は低いが空中ガード不能なので、空中に逃げる敵をたたき落とすのに有効。ヒット時は相手が長時間ダウンするので、起き攻めを狙おう。

開天府 滅鬼陣は空中ガード不能で、ヒット後はダウンを奪える（相手は受け身不能）。

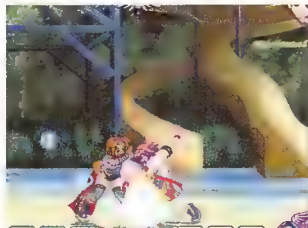
威力の高い単発技を持っていれば、それをダウン追い打ちで決めるのも手だ。

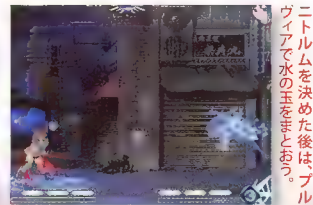
水の玉を活用しよう

ニプトラ最大の強みは、プルヴィアおよびプレプルヴィウムでまとえる水の玉。この水の玉にはやられ判定があり、相手の攻撃判定が当たった場合は、1発分のみそれを無効化してくれるのだ。なお、水の玉の持続時間は発生から4カウント間だ。

基本となるのは、遠距離でとりあえず水の玉をまとってから攻める戦法。水の玉の位置に左右されるものの、相手の対空技や暴れを無効化できる可能性がある。また、水の玉を盾に守りを固めるのも強い。このときは暴れをメインに立ち回るのが効果的だ。なお、相手が水の玉を攻撃した際はヒットストップが起こらないので、攻撃を受けている間もしゃがみAなどを連打しておくといい。

相手を地面にたたき落とす技で連続技を締めた後、キャンセルでプレプルヴィウムを出して起き攻めするのも手。運が良ければ無敵技や暴れを無効化できるので、投げをメインに攻めるのが有効となるぞ。

プレプルヴィウムで水の玉をまとってから起き攻めをすれば、無敵技による切り返しも（あまり）怖くない！　強気で攻めよう！

ニトルムでガードを崩す

水の玉をまとった状態で近付けば、相手は手を出しにくくなる。だが、ニプトラを選択すると➡+Cや⬋+Cの最大タメでガードを崩せなくなるのが難点。そこで活躍するのが、コマンド投げ技のニトルム。画面暗転までは無防備で投げ間合いは広くはないが、威力に優れる。パワーゲージがあるならどんどん狙うべし。

ニトルムを決めた後は、プルヴィアで水の玉をまとおう。

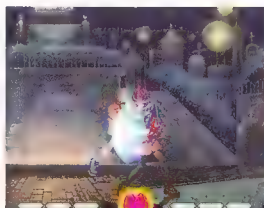
あるかな ひみつメモ

●ヴァンリー補足：画面端の起き攻めは、フェアルグ ロルグをガードさせてから➡+C（最大タメ）を狙う手もあるが、ガードキャンセル⬅+Dで回避されやすいので注意。

●ニプトラ補足：水の玉は一瞬遅れて自キャラを追ってくるので、接近時は空中ダッシュでめくり気味に動くと水の玉を生かしやすいぞ。なお、水の玉は「飛び道具跳ね返し判定」で消されてしまう。

ガードシステムを利用した中段攻撃

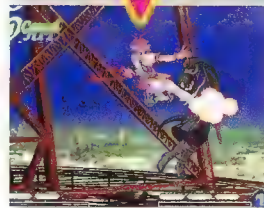
ジャンプ中下方向＋Cを低い打点でガードさせた後は、中段と下段の二択を迫るチャンスとなる。ガード硬直中はレバーを入れ替えても立ち＆しゃがみの姿勢が変化しないので、素早くフロントステップから昇りジャンプAを出せば、しゃがみガードしている相手にヒットするのだ。Ⓒ▶A空中はーとふるぱんちⒽ▶（⬇＋D）までセットで使い、ヒット時は後述の連続技Ⅰを決めよう。ただし、このはには昇りジャンプAが当たらず、この戦法が使えないので注意。

対となる下段の選択肢は、【しゃがみB→しゃがみC】からの連続技がオススメ。ダメージ補正の大きいしゃがみAから始動するよりも、大きなダメージを与えられるのだ。

空中ダッシュ【A↓下方向＋C】をガードさせた後が狙い目。ガード硬直中に昇りジャンプAを当てれば中段になるぞ。

特殊な状況での連続技

Ⅰは、前述のガード崩しから始動する連続技。➡＋Bは、のけぞり時間や空中復帰不能時間がC攻撃クラスで、空中復帰不能時間の減少補正はC攻撃より小さいB攻撃クラスなので、空中連続技を伸ばすのに活用できるのだ。➡＋BⒿ▶【A→C】は相手が高くても低くても決まらないので、{➡＋BⒿ▶【A→C】}×2のタイミングを調整して高さを合わせよう。

Ⅱは、空中の相手をジャンプAで迎撃したときに狙いたい連続技。ジャンプC後はニュートラルDでホーミングキャンセルし、相手に接近したら【B→C】へ。着地後はすぐにフロントステップからジャンプAを出そう。

Ⅲは、相手が受け身を取らなかったときに決められる連続技。しゃがみBをしゃがみCに変えると威力は上がるが、相手が受け身を取らなかったのを確認してからでは間に合わず、空振り時は反撃の危険性がある。

Ⅱは、ジャンプCをホーミングキャンセルしてBへつなぐ部分に慣れれば簡単。重要なダメージ源なので要練習だ。

連続技

- Ⅰ フロントステップ～昇りジャンプAⒸ▶A空中はーとふるぱんちⒽ▶（⬇＋D）→{➡＋BⒿ▶空中ダッシュB}×2→➡＋BⒿ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ立ちC→空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ立ちAⒿ▶【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→下方向＋C】
- Ⅱ （相手空中）ジャンプ【A→C】Ⓗ▶（ニュートラルD）→【B→C】（→着地）→フロントステップ～ジャンプ【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→下方向＋C】
- Ⅲ 必殺きっく→しゃがみBⒸ▶愛の鉄拳ぱんち

切り返し手段を見直す

起き上がりや割り込み、ガードキャンセル➡＋D後の選択肢として猛威を振るうリア・ファイルだが、強力ゆえに対策されやすい。特に相手が火のアルカナを選んでいると、暗転を確認してから轟天焦で返されてしまうので、違う切り返し手段も必要だ。

雷のアルカナを選んでいるときは、ガードキャンセル➡＋Dの相殺発生時にもクリィーオフを出せる。姿勢の低いキャラには当たりにくく、至近距離かつ低空で空中ガードされると反撃の危険性はあるが、発生が早く発生直前まで無敵なのが強み。

また、ガードキャンセル⬅＋Dは完全に無敵状態となるので、相手の技を相殺すること無く回避でき、技を空振りした相手は各種キャンセルでのフォローが不可能。間合いが近いときや自分が画面端を背にしているときは、そこから空中リア・ファイルで反撃するのが有効だ。

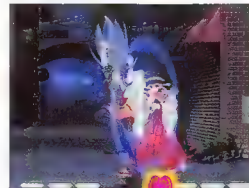
ガードキャンセル⬅＋Dで相手の技を回避し、空中リア・ファイルで反撃。空中版は無敵時間が発生直前までだが、発生の早さが生きる。

ガード崩しと連続技

ジャンプ中⬉＋Cは優秀な中段技だが、発生が遅く見切られることが多い。ガード後は冴姫側が有利なので、その後の攻めも用意しておこう。

至近距離で昇りジャンプ中⬉＋Cジャンプをガードさせた後は、すぐに前方ジャンプ昇りBを出せば連続ガードに。相手はしゃがんで回避できないので、中段攻撃として機能するぞ。キャンセルでリア・ファイルにつなぎ、さらにホーミングキャンセルから追撃して大ダメージを与えよう。見切られにくい連係なので、確実にマスターしておきたい。

火のアルカナ選択時は、⬉＋C（最大タメ）をガード崩しに使える。画面端でヒットさせたら、下記の連続技Ⅰを決めよう。コツは、最初のAを少し引き付けてから当てること、火仙弋後は毎回レバー➡で前進してから次の技につなぐこと、ジャンプキャンセルは遅めにすることの三つだ。

Ⅱは、空中ダッシュ攻撃を3回決める連続技。空中ダッシュAの前に画面端へ到達していれば決められる。

固めと中段攻撃を兼ねた昇りジャンプ中⬉＋C。相手がガードするようなら……、

確認して前方ジャンプ昇りB。しゃがみガードを崩しつつ連続技を決められるぞ。

連続技

- Ⅰ （火のアルカナ、相手画面端）⬉＋C（最大タメ）Ⓗ▶（ニュートラルD）→AⒸ▶火仙弋→{BⒸ▶火仙弋}×2→BⒿ▶【B→C】Ⓒ▶火孔覇→空中ダッシュCフラガラッハ
- Ⅱ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶{空中ダッシュB→【立ちB→立ちC】}×2Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～ジャンプ【A→⬅＋B】Ⓙ▶【B→⬅＋B→C】Ⓒ▶Cフラガラッハ

あるかなひみつメモ

●はぁと補足：ガードキャンセル⬅＋D・A空中はーとふるぱんちは、突進技を回避しつつ反撃する際に優秀。ヒット時はホーミングキャンセルを使わずに立ちAで拾えるぞ。
●冴姫補足：昇りBの中段は、このはには当たらないので注意。また、ジャンプする前に一瞬だけフロントステップを挟んで勢いを付ければ、リア・ファイルが当たりやすくなる。

レバー入れ投げ後の起き攻め

レバー入れ投げを決めた後は、起き攻めに枯霊を使うことで、正面かめくりかの二択を迫ることが可能。

レバー入れ投げ後すぐに枯霊を出し（ボタン押しっぱなし）、前方ジャンプ直後の↙＋Dで相手を跳び越しつつボタンを離すと、枯霊がめくりでヒット。着地後にしゃがみAがつながるぞ。また、前方ジャンプから↙＋Dを使わずにボタンを離せば、相手を跳び越さず枯霊が正面ヒットに。この場合は下降中にジャンプ中下方向＋Cへつなぎ、フロントステップ〜しゃがみAとつなごう。

この起き攻めは、特にニュートラル投げを投げ抜けする相手に対して使っていきたい。パワーゲージを消費するものの成功時の見返りが大きいので、積極的に取り入れよう。

レバー入れ投げを決めたらその場ですぐに枯霊を発動し、ボタンを押し続ける。

前方ジャンプ直後に↙＋D。頭上を越えた瞬間にボタンを離せばめくりになる。

斬封で返り討ちに

空中版斬封の、空振りしても着地時にスキが生じないという、驚きの性能が判明。特に空中ダッシュから出すのが強力で、相手がジャンプ中下方向＋Cを迎撃しようと出してきた技を当て身できる。空中ダッシュ直後に斬封を出した場合、落下中に若干のスキが生じるが、着地にスキは無いので大きな攻撃は受けにくい。

当て身成立時は、着地後に【立ちB→立ちC】Ⓒ▶A閻間（空振り）→【立ちA→↘＋B】Ⓙ▶空中連続技などで追撃可能。空振り時はしゃがみAから攻めるのが基本だが、発生が早く（しゃがみAよりわずかに遅い程度）下段のA閻間も有効だ。ガードされてもリスクは低く、ヒット時は超必殺技などでそこそこの体力を奪える。

相手が相殺を使った対空を狙ってくるようなら、ジャンプ中下方向＋CⒸ▶B斬封と仕込むのも有効。相殺後に出してきた技を当て身できるぞ。

空中ダッシュから斬封を出せば、相手の対空を返り討ちに。空振りしても着地にスキは無いので、そのまま攻め込める。

画面端の新たな拾いパターン

画面端では、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】→A閻間Ⓗ▶（→＋D）→↘＋BⒿ▶【B→C】（→着地）→ジャンプ【B→C】→フロントステップ〜ジャンプ【A→→＋A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶強天鎖という連続技が、前号で紹介した連続技より多少威力が高くなることが分かった。↘＋Bは引き付けて当て、ジャンプ【B→C】のループはなるべく遅めにつなごう。

対戦攻略

ジャンプ軌道やジャンプ攻撃が優秀なこのはは、ガードシステムを活かした中段やめくりが強力。ガード崩しで敵に揺さぶりをかけろ!!

このは

連続ガードへのジャンプ攻撃によるガード崩し

ガード硬直中は、ガード段を切り替えてもキャラの姿勢が変わらない。ジャンプ攻撃などを立ちガードさせ、そのガード硬直中にジャンプ攻撃を当てれば、中段として機能するのだ。

簡単なのが、空中ダッシュBⒿ▶【B→遅めC】と出すもの。神依、美凰、きらには最低空の昇り空中ダッシュBから最速で2段ジャンプBを出せばOKで、空中ダッシュBの打点を下げたり、2段ジャンプのタイミングを遅らせれば、このは以外には決められる。

次に、ジャンプCを立ちガードさせ、フロントステップから後方ジャンプ昇りAⒿ▶（垂直ジャンプ）【B→遅め下方向＋C】とするもの。このは、リーゼロッテ、フィオナ以外に可能だが、操作が難しいので神依、美凰、舞織、頼子、きらのみに使うのが実戦的だ。

ジャンプCをガードさせた後、フロントステップ〜後方ジャンプ昇りAが中段に。

垂直2段ジャンプ【B→遅め下方向＋C】から、フロントステップ〜立ちAとつなごう。

空中ダッシュCでめくりを狙う

画面中央のこのは、美凰、リリカ、リーゼロッテ、頼子に対しては、近い間合いからジャンプ直後に空中ダッシュCを出すだけで逆ガードとなる。ヒット後は間合いが離れるものの、フロントステップ〜立ちAがつながるぞ。また、リリカ、リーゼロッテ、頼子には後方ハイジャンプ直後の空中ダッシュ【A→B】が、このはには空中ダッシュBがそれぞれ正面ガードとなる。相手は確認してガード方向を切り替えるのがほぼ不可能なので、ガード崩しとして活用できるぞ。立ちBをガードさせ、ジャンプキャンセルから狙うといいだろう。

なお、きらには空中ダッシュから早めにCを出せば表、遅めに出せばめくりになるので覚えておこう。

空中ダッシュCでめくりを狙う

Ⅰは、1P側（キャラの位置）に居るとなぜかB疾風突Ⓗ▶（→＋D）→立ちBが決まりにくいので、2P側のみで狙うのが無難。また、2回目のB疾風突き後は、最速でフロントステップしないと立ちAが届かない。

Ⅱは火のアルカナを使った画面端での連続技。ジャンプCを低い位置で決めつつ着地すれば、B疾風突きが間に合うのだ。

連続技

Ⅰ（相手画面中央）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突きⒽ▶（→＋D）→立ちBⒸ▶B疾風突き→フロントステップ〜【立ちA→立ちB→→＋B】Ⓙ▶【A→B→C→下方向＋C】

Ⅱ（火のアルカナ、相手画面端）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突き→立ちAⒸ▶B疾風突きⒽ▶（→＋D）→B疾風突き→【立ちA→立ちB】Ⓙ▶空中ダッシュBⒸ▶火仙弋→C（→着地）→B疾風突きCⒸ▶火孔覇→フロントステップ〜立ちAⒿ▶【A→B→C→下方向＋C】

あるかなひみつメモ
●神依補足：しゃがみAはガード後わずかに不利なので、しゃがみA→しゃがみAは最速の暴れで割り込まれることに注意。暴れをつぶすなら、【しゃがみA→（遅め）立ちB】がいい。
●このは補足：空中ダッシュBⒿ▶【B→遅めC】を使う際、はぁと、冴姫、リーゼロッテ、フィオナに対しては、2段ジャンプ後のBを若干遅らせて出すと立ちガードに当てやすいぞ。

雪花の舞を使った起き攻め

画面中央で空中の相手にジャンプCをヒットさせたら、相手がダウンするタイミングに合わせて、相手の真上付近でC雪花の舞を出す。続けて空中ダッシュで前進し、相手の起き上がりに合わせて➡＋Dでさらに前進しよう。相手が起き上がった瞬間に左右の位置が入れ替わるので、C雪花の舞の戻ってくるコマをめくりでヒットさせられるぞ。コマがヒットすれば、着地後に【立ちA→立ちB】～と連続技を決められるので、一気に相手の体力を奪える。

なお、ジャンプCヒット時に受け身を取られたら、雪花の舞後に空中ダッシュせず、間合いを離そう。

ジャンプCでダウンを奪ったら、相手の頭上付近でC雪花の舞を出し、コマを設置する。

雪花の舞後は自身が後退するので、空中ダッシュで前進して相手の頭上へ。

起き上がりに合わせて➡+Dで裏に回る。ちょうどいいタイミングでコマがヒットするぞ。

鋼のアルカナでの闘い方

鋼のアルカナ使用時は、いかに効率良くゲージをためるかがポイント。

試合序盤は、逃げながら飛計路翔けやC雪花の舞で弾幕を張りつつ、エネルゲイアでゲージをためるのが狙い。特に1ラウンド目は勝つことにこだわらず、ゲージをためることを優先しよう。こまめにゲージをため、できる限りゲージを消費せずに闘えば、5本以上はためられるはずだ。

ゲージがたまった2ラウンド目以降は、ゲージを使った闘い方へとシフト。まずは1ラウンド目と同様に弾幕を張り、安全な状況でエピドシスを出して必殺技を強化しよう。これを2回繰り返してからが本番だ。

エピドシス×2の後はプテリュクスを盾に、最高レベルだとケズリダメージが大きく相手を固めている時間が長いディカイオーシスで攻撃していく。これをガードさせた後はエネルゲイアでゲージを回収、相手が動けるようになったら飛び道具でけん制しつつプテリュクスを出し、さらにエネルゲイアでゲージをためるかディカイオーシスでケズりを狙おう。この一連の流れを繰り返せば、遠距離戦から相手の体力を奪えるのだ。

なお、相手が接近してくるようなら、プテリュクスを盾にAorB桜花の舞を出していくといい。ローリスクで大ダメージを狙えるぞ。

プテリュクスはエピドシスを使うごとに耐久力が1発分アップ。エピドシスを2回使って最高レベルにすれば、3発まで攻撃を防げる。

最高レベルのディカイオーシスは、全弾ガードさせればゲージの約7分の1の体力を奪える。遠距離からダメージを与えよう。

対戦攻略

今回は強力な相殺ネタと起き攻め戦法をお届け。ホーミングゲージに余裕があるときの連続技と併せて、大幅な戦力アップを図ろう。

美凰

立ちBで相殺を狙う

美凰の立ちBは、出した瞬間から相殺判定が発生することが判明。相殺判定があるのは首～股下で、やられ判定はそれよりも少し上に大きいため、真上からかぶせるような攻撃やひざから下への攻撃には無効。だが、空中ダッシュ攻撃は高確率で相殺させることができ、しゃがみ状態から立つと同時にボタンを押せば、対空としても使いやすくなる。

この立ちBを対空に使う場合は、相殺を見越して【立ちA→➡＋B】まで入れ込んでおけば、そこから連続技Ⅰで大ダメージを与えられる。最初のジャンプCを相手の横～上から当てればOKで、前号で紹介した連続技より簡単かつ高威力だ。

地上戦で使う場合は、相手のしゃがみAには相殺を取れない点に注意。リーチの長い立ち技、または突進技などに対して狙っていこう。スキは小さいので中間距離で多用したい。

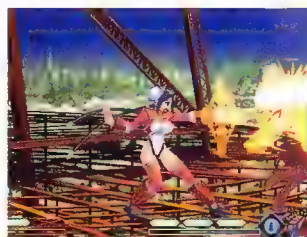
瞬時に相殺判定が発生する立ちB。相手のジャンプ攻撃をこれで相殺しつつ、立ちAからの連続技を決められれば大幅戦力アップだ！

起き攻めと連係の強化

下記のⅡは、画面端で連続技から起き攻めにつなぐパターン。空中連続技を朱雀宝輪で締める場合、高い位置だと空中火仙弋を重ねる程度の起き攻めしかできないが、低い位置なら着地して火攻焔を重ねられるのがポイント。Ⅱの空中ダッシュ朱雀宝輪の後は、着地後にフロントステップから火攻焔を重ねるとぴったりだ。

火攻焔はガードされても大幅に有利な状況となり、続けてしゃがみCを出せば相手はジャンプで逃げられない。再度の火攻焔やフロントステップなどと使い分けて攻めよう。

立ち回りでは、比較的近い間合いで【しゃがみA×2→しゃがみB】などがガードされた後などに、Ⓗ（ニュートラルD、少し長めに押す）→【A→B】の中段を狙うパターンを交ぜていこう。たとえ空中ガードされても、➡＋Bで落とせる高度となるので有効だ。

また、近めで低空空中ダッシュBをガードさせた後、Ⓗ（⬅＋D）→Cと出すと、舞織、美凰、リリカ、リーゼロッテ、頼子、フィオナにはめくりになる。適度に交ぜていこう。

火攻焔を起き上がりに重ねる起き攻めは非常に強力！　ヒットすれば大ダメージ、ガードされても強気の攻めを展開できる。

連続技

Ⅰ（相手空中、低め）【立ちA→➡＋B】Ⓙ C Ⓗ（ニュートラルD）→C→フロントステップ～【立ちB→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュC→フロントステップ～【立ちA→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュB→立ちA Ⓙ【A→B→C】Ⓒ 朱雀宝輪

Ⅱ（火のアルカナ、相手画面端）火攻焔→立ちC Ⓙ 空中ダッシュC→【立ちA→B→C】Ⓗ（➡＋D）→立ちC（このは、リリカには立ちB）Ⓙ 空中ダッシュB→立ちC Ⓙ 空中ダッシュC→【立ちB（きらには立ちA）→しゃがみB→立ちC】Ⓒ 火孔覇→空中ダッシュ朱雀宝輪

あるかなひみつメモ
●舞織補足：ディカイオーシスは相手の飛び道具に合わせて出すのも有効。ダメージがそこそこ大きく、ダウンを奪えるのでゲージをためられるのが強みだ。
●美凰補足：連続技で確実にダウンを奪いたい場合は、締めに麒麟靠撃（～大炮殲光）を使うのも手。ダメージは小さくなるが、受け身が可能な朱雀宝輪より確実に起き攻めができる。

ハイプレッシャーの性能と使い方

B攻撃をガードさせつつキャンセルでアクセルスライドを出し、走り出した直後にハイプレッシャーを使うと、至近距離で五分の状況となる。さらに、リリカのしゃがみAはリーゼロッテと並び、全キャラ中最も発生が早い。前述の状況でしゃがみAを出せば、ほとんどの技をつぶせるのだ。

また、通常技を当てつつヒットストップが解けた直後に「⬇⬊➡or⬇⬋⬅＋AC同時押し」と入力すると、すぐにハイプレッシャーへ移行できる。B攻撃後に使えば大幅に有利となるので、フロントステップからのしゃがみAや投げで攻められるぞ。

どちらも、ガードキャンセル対策のB攻撃→ジャンプキャンセルや、そこから空中ダッシュ【A→B】で攻める連係と使い分けると効果的だ。

しゃがみB→アクセルスライドF～ハイプレッシャー後は五分の状況だが……、

リリカのしゃがみAは発生が早いため、相手はジャンプで逃げることもできない。

アルカナフォース発動で反撃されにくい連続技

しゃがみCは連続技のパーツとして重要だが、スキが大きいため、アルカナフォース発動で回避されると反撃を受けやすいのが難点。

そのアルカナフォース対策として使えるのが、立ちCⓒアクセルスライドF～スピードブレードorヒールカッターとつなぐ連続技と、AorB攻撃からハリケーンズパイラルにつなぎ、その1段目を⬇＋Dでホーミングキャンセルして追撃する連続技だ。

特に注目してほしいのが後者で、しゃがみA×2ⓒハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ（⬇＋D）からの連続技は、しゃがみA始動＆ホーミングゲージ1本で決められるほかの連続技と比べても、かなりの高威力なのだ。補正の関係で、【しゃがみA→しゃがみB】ⓒハリケーンスパイラル～とつなぐよりも威力が高くなるぞ。

なお、ハリケーンスパイラルの前にアルカナフォースを発動されても、リリカの方が先に着地し、わずかだが有利となるので安心してほしい。

相手が画面端でなければ、ハリケーンスパイラルから⬇＋Dで着地した後……、

もう少しでK.O.できるときなど、絶対にアルカナフォースを使われたくないときは……、

直接サイクロンストームにつなごう！　覚えておいて損はしない連続技だ。

連続技

しゃがみA×2ⓒハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ（⬇＋D）→｛Aアクセルスライド F～ヒールカッター～ハイプレッシャー｝×3→立ちBⓒアクセルスライド F～ヒールカッター～｛ハイプレッシャー→立ちBⓒアクセルスライド F～ヒールカッター｝×2～クイックエア→BⒿ【B→C】

緋の瞳のレーツェル後の起き攻め

緋の瞳のレーツェル後は相手が長時間ダウンするため、雷のアルカナなら強力な起き攻めが可能。すぐにフェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅）を出してD押しっぱなしでため、前方ジャンプ→空中バックダッシュ。相手の起き上がりに合わせてDを離せば、ガード方向を迷わせられる。

対になる選択肢は、フェアルグ ロルグため→前方ジャンプ→前方2段ジャンプ→ため解除。安全に二択を仕掛けられる上、人形収納時ならハイジャンプ【A→B】ⓒC別たれたゼーレ～（以降、連続技Ⅰの後半と同様）で追撃できる。闇のアルカナのマルテルンでも、同様の攻めが狙えるぞ。

緋の瞳のレーツェル成立後、すぐに⬇⬋⬅⬇⬋⬅+D。前方ジャンプで跳び越して……、

空中バックダッシュの終わりにためを解除。この場合、ガード方向は⬅or➡となる。

落雷が3発当たった後にハイジャンプAで追撃。ここから連続技に発展できれば完璧だ。

人形収納時限定の新着連続技

Ⅰは高難度だが、人形を遠くに配置できる上に威力の高い連続技。ジャンプBを相手と同じ高さで当てて、若干遅めにキャンセルするのがコツ。

Ⅱは、後半のホーミングキャンセル以降を、ホーミングゲージがある限り繰り返せる。ダメージはわずかなので、そのままK.O.できるときや時間切れ勝ちを狙えるとき以外は、1～2ループで止めておく方が無難だ。

Ⅲは位置を入れ替えつつ画面端の連続技を決めるもの。死に誘うゲベル後、ヴェヒタァの微笑みで人形の位置を調整しつつ画面中央に回ろう。

歩く距離はしゃがみBのリーチ程度。ヴェヒタァの微笑みで人形をワープさせたところに、下方向＋Cでたたき付けよう。

連続技

Ⅰ（人形収納時）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC（1段目）】Ⓗ（➡＋D）→【立ちA（1段目）→➡＋B】ⒿB※ⓒC別たれたゼーレ→空中ダッシュA（1段目）Ⓙ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃→フロントステップ～ジャンプ【A（1or2段目）→B】Ⓙ【C→下方向＋C】

Ⅱ（人形収納時、相手画面端付近）【しゃがみA→立ちB→立ちC】ⓒC別たれたゼーレ→空中ダッシュB→立ちA（1段目）Ⓙ【A（1段目）→下方向＋C】→人形C攻撃→｛（着地→）ジャンプ【C→下方向＋C】→人形C攻撃｝×2Ⓗ（⬅＋D）→空中ダッシュA（1段目）Ⓙ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃→｛（着地→）ジャンプ【C→下方向＋C】→人形C攻撃｝×2

Ⅲ（人形収納時、自分画面端）Ⅰの※までと同様ⓒ死に誘うゲベル（→空中バックダッシュ→着地→ヴェヒタァの微笑み→空中ダッシュ→前に歩く）→ハイジャンプA（1or2段目）Ⓙ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃｛（着地→）ジャンプ【C→下方向＋C】→人形C攻撃｝×2Ⓙ下方向＋C

あるかなひみつメモ

●リリカ補足：立ちCをガードさせた後は、アクセルスライド～ハイプレッシャーを使わなくても大幅に有利。アルカナフォース対策になるので、近距離の連続技&連係に組み込むのも有効だ。

●リーゼロッテ補足：緋の瞳のレーツェルは、相手の受け身に狙うのもアリ。連続技の最後に使う下方向+Cを⬆+D（長めに押す）でホーミングキャンセルすれば、受け身動作中に狙えるぞ。

対戦攻略

古のタリズマン後に大きくパワーアップする二つの技を解説。古のタリズマン後や、火のアルカナ選択時の連続技も紹介するぞ。

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko

Text:OYZ

古のタリズマン活用術

古のタリズマンの追加入力に成功した後は、主に二つの技を使用する。

一つ目は、出した瞬間から長い対打撃無敵がある襲い来る地獄の制裁。特にAとCは攻撃発生後まで無敵時間が続くので、相殺することはあってもつぶされることはまず無い。

単純だが強力なのは、A襲い来る地獄の制裁を連発する戦法。通常技では割り込まれない上、無敵時間のある技を出されても打ち勝てることが多い。ヒット時は右記の連続技Ⅲで安定して体力を奪えるぞ。

二つ目は噴き上がる奈落の苦悶。通常版よりも攻撃発生が早くスキが小さい。空中ガード不能という特徴を生かし、ボタン押しっぱなしで空中の相手にヒットさせよう。ヒット後は空中連続技を決められるぞ。

強化版A襲い来る地獄の制裁は無敵時間が非常に長く、投げ以外にはまず勝てる。

大幅に強化される噴き上がる奈落の苦悶。連発して相手を地上に釘付けにしよう。

アルカナor状況限定連続技

ⅠとⅡは、火のアルカナ選択時の連続技。どちらも終了時は高空に居るので、古のタリズマンで必殺技の強化を狙おう。また、Ⅱは着地前のジャンプBを低い打点で当てるのがキモ。最初のジャンプAⒸ▶火仙弋を1セット減らせば簡単になる。

ⅢとⅣは、古のタリズマンで必殺技を強化中の連続技。気を付けてほしいのが、多段技となる襲い来る地獄の制裁のヒット数。下記の内容でヒット数が書いてある場合は、それ以上決めないこと。当て過ぎると後半がつながらなくなる。また、Ⅳは噴き上がる奈落の苦悶×2始動だと空中復帰されやすい。ジャンプBⒿ▶【B→C】で追撃するか、間合いが近ければダッシュジャンプAⒸ▶C襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→AⒿ▶【A→C】で追撃しよう。

これは連続技Ⅱ。C襲い来る地獄の制裁後は空中復帰されやすいので、Aは早めに当てよう。また、続く火仙弋へのキャンセルも最速で。

連続技

Ⅰ （火のアルカナ、相手画面端）↗＋C（最大タメ）Ⓗ▶（ニュートラルD）→{AⒸ▶火仙弋}×2→BⒸ▶火孔覇→2段ジャンプC（Ⓒ▶古のタリズマン）

Ⅱ （火のアルカナ、相手画面端付近）【しゃがみA→しゃがみB→↗＋B→しゃがみC】Ⓒ▶B襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→{AⒸ▶火仙弋}×2→B（→着地）→C襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→{AⒸ▶火仙弋}×2→BⒸ▶火孔覇→2段ジャンプC（Ⓒ▶古のタリズマン）

Ⅲ （古のタリズマンで強化中）A襲い来る地獄の制裁～C襲い来る地獄の制裁（1ヒット）Ⓗ▶（ニュートラルD）→【A→B】Ⓙ▶BⒸ▶A襲い来る地獄の制裁～C襲い来る地獄の制裁

Ⅳ （古のタリズマンで強化中）AorB噴き上がる奈落の苦悶→フロントステップ～ジャンプBⒸ▶A襲い来る地獄の制裁～C襲い来る地獄の制裁（1～3ヒット）Ⓗ▶（ニュートラルD）→AⒿ▶C（Ⓒ▶古のタリズマン）

対戦攻略

今回は画面中央での新パターンや火のアルカナの火仙弋を使った画面端限定の連続技、そしてアルカナフォース対策を紹介するぞ。

大道寺 きら
Daidohji Kira

Text:ハメコ。

新着連続技で火力アップを図れ!!

Ⅰは立ちAをなるべく低めで当てて、ジャンプキャンセル後はAを若干遅らせて出し、下方向＋Cをジャンプ頂点付近で出すのがコツだ。

Ⅱ、Ⅲは画面端限定。Ⅱは立ちBを高めで、最初のジャンプAをできるだけ下から当てること。火仙弋後はレバー➡で前進してから次の技を出すことで高度を落としていき、着地際に下方向＋Cを当てよう。Ⅲはホーミングゲージを2本使う分、威力が高い。ポイントは、後半のジャンプキャンセルを遅めにすることのみ。そのほかのつなぎは最速でOKだ。

連続技

Ⅰ 立ちBⒽ▶（➡＋D）→立ちAⒿ▶【A→下方向＋C】→しゃがみAⒿ▶【A→下方向＋C】→しゃがみBⒸ▶江古田式ロケット砲～

Ⅱ （火のアルカナ、相手画面端）しゃがみBⒸ▶A江古田式ロケット砲→【（後ろに下がって）立ちB→↖＋C（最大タメ）】Ⓗ▶（ニュートラルD）→{AⒸ▶火仙弋}×3→下方向＋C→※立ちAⒸ▶火孔覇→{フロントステップ～しゃがみBⒸ▶江古田式グレネード} or {ジャンプB}

Ⅲ （火のアルカナ、相手画面端）しゃがみBⒸ▶A江古田式ロケット砲→【立ちB→↖＋C（若干タメ）】Ⓗ▶（ニュートラルD）→{AⒸ▶火仙弋}×2→CⒽ▶（↖＋D）→AⒿ▶{AⒸ▶火仙弋}×2→下方向＋C→Ⅱの※以降と同様

アルカナフォース発動直後を攻めろ!!

きらは連続技に組み込む技のスキが全体的に小さく、アルカナフォースで連続技を回避されても、スキの大きいジャンプC＆下方向＋Cに合わせられない限り反撃を受けにくい。逆に、アルカナフォース発動動作の終了後を攻められることが多いのだ。

まず地上でのアルカナフォース発動は、着地に一瞬ガードとDボタン系の動作しかできないタイミングがある。そのため、投げ判定が少しの間持続するAorBきら様ドライバーやアルマゲドンバスターを重ねるのが有効。ただし、前述の通りDボタン系の動作は可能なので、⬅＋Dを出されると各種投げ技を回避されてしまう。これには持続時間の長い立ちBを重ねておくことでヒットを望めるので、使い分けて二択を迫ろう。立ちBヒット後はホーミングキャンセル（➡＋D）から連続技が決まるぞ。

空中でのアルカナフォース発動も、無敵時間が切れた直後は移動系の動作しかできない状態。しゃがみBや↖＋Cで相手を浮かせた後など、空中の低い位置でアルカナフォースを発動された場合は、空中ガード不能のしゃがみBを重ねれば、無敵時間のある空中移動系動作を持つ舞織、美凰、リリカ以外にはほぼ確定。しゃがみBが届かないような高さなら、江古田式ロケット砲を重ねておくのが有効だ。また、↖＋Cヒット後にホーミングキャンセルで接近している間に発動された場合は、高度を合わせてからフライングきら様ドライバーやフライングアルマゲドンでつかむチャンスとなるぞ。

地上でアルカナフォースを発動されたら、着地に合わせて各種必殺投げを重ねよう。⬅＋D以外で回避されることは無い

あるかなひみつメモ

●頼子補足：古のタリズマン（追加入力）のコツは、入力の合間にレバーをニュートラルへ戻すこと。↑↖➡↙↑なら、ニュートラル→↑→ニュートラル→↖……、といった具合に入力しよう。

●きら補足：Ⅰの連続技は、間合いが近ければ【立ちB→立ちC】Ⓗ▶（➡＋D）→しゃがみAⒿ▶【A→下方向＋C】→しゃがみAⒿ▶【A→下方向＋C】……、とすれば大幅に威力が上がる。

対戦攻略

今回はオススメのアルカナ、火のアルカナを使った攻略を中心に紹介。フィオナの欠点である防御と連続技をこれでフォローしよう!

フィオナ・メイフィールド Fiona Mayfield

Text:age

火のアルカナ・ランゴンで戦力アップを図れ!

火のアルカナを選択すると、ガード崩しや連続技だけでなく、立ち回りや防御も強化されるのがポイント。

特にフィオナは有効な無敵技が無いので、相殺が発生しない無敵技である轟天焦は非常にありがたい。起き上がり時に狙うだけでなく、ガードキャンセル➡+Dから出すなどして切り返しを強化しよう。

火仙弋を使えば、動きの遅いフィオナでも接近しやすくなる。ジャンプ中下方向+CやジャンプCでのけん制を警戒させ、相手が地上に居るようであれば、空中火仙弋を撃って空中ダッシュで接近しよう。

うまく相手に空中火仙弋をガードさせられれば、空中ダッシュからのジャンプ中下方向+Cがほぼ連続ガードになるので、一気に接近できる。

火仙弋は硬直時間が短いため、空中で撃った後すぐに空中ダッシュすれば……、

ヒット時はジャンプ中下方向+Cが連続ヒット！ 強気に攻め込もう!

火のアルカナ選択時の連続技

Ⅰは、火のアルカナを使った基本的な連続技。火攻焔ヒット後は相手の空中復帰不能時間が長いので、落ち着いて追撃するといい。

Ⅱはパワーゲージを1本使った連続技。しゃがみCの先端がヒットした場合は火孔覇がつながらず、Cカレトヴルッフ Ⓗ 立ちBは、一瞬遅らせて当てないとバウンド直後にヒットしてダウン追い打ちになるので注意。ゲージに余裕があるなら、カレトヴルッフ Ⓒ 火孔覇→カレトヴルッフ(2発目はC、以降B、A×nの順)……とつないでダメージを稼ごう。

ⅢはジャンプBの当て方がポイント。1発目は相手の下から当てて、2～3発目はレバー➡で前進してから当てよう。なお、フィオナの⬉+C(最大タメ)はリーチと持続時間に優れており、画面端だと⬅+Dで回避されにくい。また、前方向に大きく吹っ飛ばすため、多少画面端から離れていてもこの連続技を決められるぞ。

グランディバイドは威力が低く補正が大きいものの、相手を真上に浮かすので……、

先端ヒットでもキャンセル火孔覇がしっかりヒット。しゃがみCと使い分けたい。

連続技

- Ⅰ (火のアルカナ)【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ (➡+D)→立ちB Ⓙ 空中ダッシュ【A→B】(→着地)→ジャンプ【A→B】Ⓒ 火攻焔→2段ジャンプ【B→下方向+C】
- Ⅱ (火のアルカナ)【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓒ 火孔覇→Cカレトヴルッフ Ⓗ (➡+D)→立ちB Ⓒ 火攻焔→フロントステップ～ジャンプB Ⓒ 火攻焔→2段ジャンプ【B→下方向+C】
- Ⅲ (火のアルカナ、相手画面端付近)⬉+C(最大タメ) Ⓗ (ニュートラルD)→{B Ⓒ 火仙弋}×3→C Ⓒ 火孔覇→2段ジャンプ下方向+C

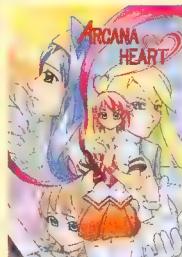
次元最強ハートフルコーナー ARCANA SIGNALS

早くも連載5回目の総合バラエティコーナー。ゲームが正式に稼働したことで、読者投稿の数もうなぎ上り! 今回はそんな投稿イラストを集めてみましたっ!!

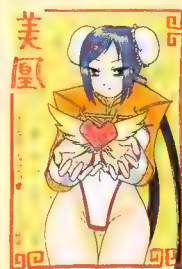
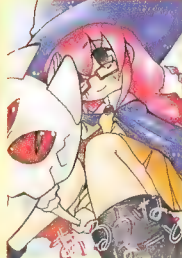
(栃木県　合作紫と方星さん)
☆性格的にも、組み合わせバッチリな二人(?)なのです、よく見ると隠しキャラが居ますね……

(福岡県　皐月トミイさん)
☆リリカさんはストーリーモードもお気楽で楽しいですよ!

(鹿児島県　ATSUTO君)
☆友の危機は、世界の危機と同等なのです。助け合い精神が大切!

(愛媛県　立花ハルキさん)
☆本気だから芽生える友情、それは大きな宝物になるんじゃないでしょうか。

(新潟県　雷神丸さん)
☆こんな可愛いロボットなら、一台欲しいですよね。ボディガードにも!

(東京都　采姫烜さん)
☆技の一つ一つから「品のよさ」を感じます。さすが名門!

(東京都　梶間さん)
☆凸凹コンビに見えるけど、実は息はピッタリ!? ……だと、思われます。

兵藤しず香の特出し情報局!

緊急特報が入りました! 発売を今か今かと待ちわびられている『アルカナハート』ムックの発売日が変更されたようです! その内容は手元の資料によると、詳細な技解説から充実のキャラ別攻略に加え、ストーリーモードまでバッチリフォロー! 加えて、開発室書き下ろしのショートストーリーや開発インタビューなども収録! これ1冊で『アルカナハート』の神髄が分かるといっても過言ではありません! アルカナムックは描き下ろし表紙で3月29日に発売予定! お見逃し無く!

プライベートな面を含む初公開の設定も盛りだくさん。聖女たちの魅力を存分に味わえるぞ。

あるかなひみつメモ ●フィオナ補足:跳び込み後などやや遠い間合いから連続技を決める場合、地上技は【しゃがみA→しゃがみC】にするとその後の技につなぎやすい。また、立ちA、しゃがみAはガード後フィオナ側が有利となり、続けてしゃがみAを出せばほぼ割り込まれない。しゃがみAは単発でヒット確認し、ヒット時は立ちBから連続技、ガード時はほかの連係に切り替えるのが理想だ。

知識を吸収してより高度な闘いを！

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

今月はゲームシステム系のマニアックな知識に加え、ちまたで猛威を振るっているキャラを五人ピックアップし、その主力技を中心に対策！　キャラ別攻略で紹介している新着情報と併せて熟読し、基礎から応用まで戦力を向上させよう！

Text：KYO（システム系知識集）

フレームを含む全技の詳細データを掲載した攻略本、『GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA』が、定価1,500円（税込み）で本誌と同時発売！　全「ΛCORE」プレイヤー必見だ！

システム系知識集

今回は目に見えない内部数値について解説。マニアックだが、理解すれば有利に試合を進められるハズ。

ダウン復帰不能時間の補正

空中の相手に長時間連続技を決めていると、本来なら連続ヒットする部分が連続ヒットしなくなることがある。これは、連続技を決めている時間によって、ダウン復帰不能時間に減少補正がかかるためだ。

この補正は連続技の始動から3秒、5秒、7秒、10秒、14秒後に起こり、3、5秒の時点では本来のダウン復帰不能時間の5%ずつ、7秒以降は10%ずつ減少する。連続技の時間は暗転中やヒットストップ中、処理落ちが起きた場合でもカウントされるので、演出の長い技や覚醒必殺技を連続技に組み込むとつながりにくくなる。

また、ヒット数が増加するとノックバックや浮きの高さが変化する。前者は大きくなり、後者は低くなるので連続技を決めにくくなるぞ。

投げ技はつかんだ瞬間から連続技時間のカウントが始まる

テンションゲージ増加量の補正

ロマキャンやフォースブレイク使用後は、テンションゲージの増加量に20%の補正を受けるようになる。この補正は一定時間（4秒）が経過すると無くなるが、上述した連続技の時間と違い、覚醒必殺技の暗転中やヒットストップ中はカウントされない。また、フォルトレス後も1秒間同様の補正を受けるが、ガード硬直中のみフォルトレスを使った場合は補正を受けないので覚えておくといい。

ロマキャンなどによるテンションゲージ増加量への補正は、覚醒必殺技や攻撃の密度が高い技を使っても時間稼ぎにならないので注意。

逆向き起き上がりの注意点

特定の技でダウンを奪うと、相手が逆向きでダウンする。画面端でこのダウンを奪えば、ジャンプ攻撃でめくりを狙えるぞ。ただし、ジャンプ攻撃を完全に重ねてしまうと、相手がレバーを左右どちらに入れていてもガードされてしまう。ジャンプ攻撃で表裏の二択を狙う場合は、起き上がりに一瞬遅らせて重ねよう。

また、通常のダウンを奪った場合でも、相手の裏側に回り込めば逆向きダウンの状態を作り出せる。このとき、起き上がった相手は直前ガードができず（一応、レバー前方向で可能）、起き上がりに重ねられた技をレバー後ろ方向でガードすると直前ガード失敗と認識され、続く技も直前ガード不能に。さらに、レバー➡＋PorKorS・HS同時押しで通常投げを狙うとフォルトレスになり、投げることができない。起き攻め側が有利な要素が多いので覚えておこう。

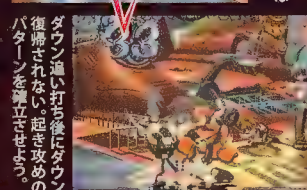
足払いでダウンを奪った後、相手の裏側に回り込める技でキャンセルすれば……

逆向きでダウンさせた状況に。この後、再度相手の裏側に回り込めば……、

ガードするのが困難になる。なお、この写真の状況でのガード方向は➡or⬈となる。

ダウン追い打ちから起き攻め!?

前述したようにヒット数が増えると浮きが低くなるが、これはダウン追い打ちにも適用される。ダウン追い打ちから7フレーム以内に相手が接地する浮きの高さなら、ダウン復帰されないのだ。ダウン復帰不可能となる目安は、軽いキャラなら30ヒット弱、ポチョムキンなどの重いキャラなら20ヒット強。この数を超えていても、ダウン追い打ちを複数発決めたり特定の技を決めるとダウン復帰される点には注意。

チップの万鬼滅砕やヴェノムのダークエンジェルはヒット数が多いので……、

ダウン追い打ち後にダウン復帰されない。起き攻めのパターンを確立させよう。

表記の見方　※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。**ガトリング**……ガトリングコンビネーション　**ダスト**……ダストアタック　**ロマキャン**……ロマンキャンセル　**デッドアングル**……デッドアングルアタック　【　】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内）　……キャンセル　……ジャンプキャンセル　……ロマンキャンセル　……フォースロマンキャンセル

強力な技への対策と弱点を把握せよ！

VS.テスタメント

Text：ゆきのせ

非常に強力なHSエグゼビーストやグレイブディガーだが、しっかり対策すれば相手は安易に出せなくなる。対テスタメント戦では、この二技の対策が重要だ。

エグゼビースト対策　～割り込み編～

HSエグゼビーストは動作開始直後以外なら攻撃をくらっても弾が消えないため、連係のすき間を狙って割り込むように出すことが多い。

主な対策は、ジャンプキャンセル可能技から前方ジャンプするというもの。テスタメントは対空技が弱いため比較的安全に攻めを継続できる上、HSエグゼビーストを出していた場合はスキにジャンプ攻撃がヒットするので、連続技を決められる。HSエグゼビーストはフォースロマキャンが可能なので、ジャンプ攻撃は確定しない場合もあるが、攻めを継続するにはこれが最もローリスクだ。

地上ダッシュが速いキャラは、連係中にダッシュで至近距離まで接近し、通常投げや近距離立ちSなどで攻め込むのも有効。HSエグゼビーストはテスタメントの目の前には攻撃判定が無いため、ダッシュで密着すれば回避しつつ反撃できるのだ。

地上でのヘタな固めは危険。ジャンプキャンセルを使ってすき間を作り……

前方ジャンプで攻めを継続。HSエグゼビーストを出していたら反撃を決めよう。

ガトリングルートを止めることですき間を空けてHSエグゼビーストを誘い……

ダッシュでHSエグゼビーストを避けつつ近距離立ちSなどで反撃。有効な対策だ。

エグゼビースト対策　～画面端の固め編～

HSエグゼビーストは攻撃レベルが高く、ガード後はテスタメント側が9フレーム有利な状況となる。特に画面端でガードしてしまうと、さらに通常技→HSエグゼビーストなどの連係で、ガードバランスを上昇させつつ固められてしまう。こういった状況になったら、以下の二つの方法を使い分けて危機を脱しよう。

まず一つは、空中でわざと通常技をくらい、ダウン復帰して逃げる方法。相手は空中ヒットを読んでいなければ、とっさに連続技へと切り替えるのが難しいので有効だ。選択肢の一つとして使っていこう。

もう一つは、HSエグゼビーストをスラッシュバックする方法。成功すればこちらが6フレーム有利となるので、次の技に割り込めるようになる。ただし、HSエグゼビーストをフォースロマキャンされると、ガード不能時間中に攻撃をくらうので注意。

画面端でHSエグゼビーストをガードした後は、テスタメント側が有利な状況に。

ガードバランスがたまる前にジャンプし、通常技を空中でくらって逃げよう。

HSエグゼビーストをスラッシュバックで取れば、一転してこちらが有利に。

通常技でも割り込めるようになる。うまく使って不利な状況を脱しよう。

グレイブディガー対策

グレイブディガーには動作開始の少し後に無敵時間があり、攻撃判定が大きく空中ガード不能、かつ画面端付近ではヒット後に連続技が決まるので、中間距離でのけん制として非常に強力。

ガード後はこちらが5フレーム有利だが、スキは空中判定なので投げ技は確定しない。発生が5フレーム以下の打撃技は確定するが、最速で出すのが難しい通常技は発生が4フレーム以下でないと厳しい。なお、至近距離でガードした後は、テスタメント側が通常投げを入力してくることが多く、有効な技が無いキャラはヘタに技を出すと投げられてしまうので注意。投げ抜けを入力するか、後方ジャンプ～空中フォルトレスでしのごう。

空中ガードができない上、動作途中に無敵時間があるグレイブディガー。ガード後にしっかり対処して、出しにくくするしかない。

グレイブディガーガード後に有効な技

キャラ	有効な技	キャラ	有効な技
ソル	HSヴォルカニックヴァイパー	アクセル	S弁天刈り
カイ	ヴェイパースラスト（△）	闇慈	立ちP
メイ	立ちK（△）、オーバーヘッド・キッス（△）	ヴェノム	特に無し
ミリア	特に無し	テスタメント	ナイトメアサーキュラー（△）
エディ	ドランカーシェイド（△）	ディズィー	ネクロ怒った場合（△）
ポチョムキン	一瞬遅らせてポチョムキンバスター（△）	スレイヤー	バックステップキャンセル血を吸う宇宙（△）
チップ	βブレード	イノ	立ちP
ファウスト	特に無し	ザッパ	各種犬攻撃、ラストエドガイ、落ちといてください（△）
梅喧	各種ガードキャンセル技	ブリジット	スターシップ（△）
紗夢	立ちP	ロボカイ	カイ幕ホームラン（Lv2以上）
ジョニー	「それが俺の名だ」（△）	聖騎士団ソル	立ちK
		アバ	立ちP

※△の技は反撃にはならないが、通常技や通常投げをつぶせるもの

立ち回りでのポイント

テスタメントには強力な対空技が無く、ジャンプ準備モーションが長いため、空中からの攻撃に弱い。ここを突いていけばHSエグゼビーストなどの強力な技も気軽に出せなくなり、テスタメント側を苦しい状況に追い込める。基本的には上から攻めるように心掛けよう。

ただし、あまりにジャンプし過ぎると空中投げやジャンプKなどで迎撃され、連続技を決められてしまう。適度に地上技を絡めてプレッシャーを与えていきたい。

テスタメントは対空技が乏しく、上からの攻撃を返しにくい。ジャンプ攻撃を相手にガードさせたら……

再度ジャンプして攻撃を出していこう。相手はとっさの反応が難しく、HSエグゼビーストも出しにくくなる。

GGXX事典 ΛCORE

●テスタメント対策補足：HSエグゼビーストをダッシュで避けた後は、攻撃姿勢が横に大きくない立ち攻撃を出していこう。しゃがみ攻撃や姿勢が横に大きくなる技を出し、やり過ごしたエグゼビーストに当たらないよう注意。また、グレイブディガーは動作終了まで被カウンターヒット判定なので、ガード後に反撃を決めればカウンターヒットとなることを覚えておこう。

百歩沁鐘をさばいて一発を防止！

VS. 紗夢

Text：ロケット

無敵時間が長くヒット時のリターンが大きいフォースブレイク版百歩沁鐘と、対投げ無敵がありガード後は有利な➡＋HS。キモとなる二つの技を攻略しよう。

フォースブレイク版百歩沁鐘への対策

フォースブレイク版の百歩沁鐘は、爆蹴の6フレーム（以下F）目から派生可能、2F目が低姿勢、3～13F目は対打撃無敵、14F目で発生、持続3F、硬直15F、ガード硬直差は＋1Fとなっている。

この技に相性のいい技や行動は、「攻撃位置が低く爆蹴部分に当たるスキの小さい技」、「かわしつつ攻撃できる技（表参照）」、「無敵技、当て身技、投げ技、攻撃を耐えられる技」、「持続時間が長くダウンを奪える技」、「ダッシュ→フォルトレスなどで近付いて通常投げ」、「黄色サイクバースト」となる。各キャラで該当する技をぶつけていこう。

画面中央では、紗夢側に強化龍刃がたまってなければほぼ追撃されない。この状態では強気に技を出していくべし。

画面端ではくらうと大ダメージ必至なので慎重に。ハイジャンプで逃げるのもアリだが、昇りは必ず空中フォルトレスを入力すること。

フォースブレイク版百歩沁鐘をかわせる技

キャラ	技	キャラ	技	キャラ	技
		ファウスト	➡＋P	ディズィー	足払い
ソル	足払い、グランドヴァイパー	梅喧	➡＋P	スレイヤー	➡＋P
カイ	➡＋P、スタンディッパー	紗夢	爆蹴	イノ	➡＋P、大木をさする手
メイ	↘＋K、➡＋P	ジョニー	無し	ザッパ	➡＋P
ミリア	前転	アクセル	無し	ブリジット	無し
エディ	ブレイク・ザ・ロウ	闇慈	➡＋P	ロボカイ	無し
ポチョムキン	➡＋P	ヴェノム	無し	聖騎士団ソル	足払い、ガンブレイズ
チップ	➡＋P、αブレード	テスタメント	ダスト（近距離は不可能）	アバ	牽引

➡＋HSを直前ガードする

紗夢の➡＋HSは、発生18F、持続6F、硬直10F、ガード硬直差＋5、1F目～攻撃持続中まで対投げ無敵＆足元無敵（後ろ足以外）、となっている。

対投げ無敵を生かして起き攻め時に密着状態で出してきた際は、直前ガードするか、➡＋HSを確認してからリバーサルで無敵技を出すのがオススメ。➡＋HSを直前ガードした後の状況は、紗夢側が1～6F（持続の何フレーム目をガードしたかで変化）有利となっているが、持続の後半を重ねられない限り、通常投げかバックステップでほとんどの選択肢に対処できるのだ。通常投げを狙う際は、紗夢側が再度➡＋HSを出す選択肢を考慮し、➡＋PorKorS・HS同時押しで入力をすること

連係中に出された場合も、できるだけ直前ガードしたい。ある程度間合いが離れていれば、フォルトレスも有効となる。

強力な攻撃に付き合うな！

VS. ポチョムキン

Text：ハメコ。

ガード不能のスライドヘッドがとにかくいやらしいポチョムキン。各キャラのスライドヘッド対策と基本的な立ち回りでの方針を理解し、対戦を有利に展開しよう。

スライドヘッドにリスクを与えよう

スライドヘッドの回避手段で最も基本的なのはバックステップだが、これではポチョムキンにリスクが生じず、出され放題になってしまう。下記にスライドヘッドを回避しつつ反撃できる技、動作をまとめたので参考にしてほしい。

表の補足だが、テスタメントはHITOMIの出始めに一瞬存在する無敵時間で回避可能。スレイヤーはバックステップ～ジャンプキャンセル～空中ダッシュSが反撃として間に合うのだ。

聖騎士団ソルは何と立ちフォルトレスで回避可能。すぐさまダッシュして反撃しよう!!

スライドヘッドを回避できる動作

キャラ	動作	キャラ	動作
		ヴェノム	デュービスカーブ（近距離のみ）、
ソル	ライオットスタンプ（遠過ぎると迎撃される）	テスタメント	ナイトメアサーキュラー
カイ	ライド・ザ・ライトニング	ディズィー	ダッシュ
メイ	イルカさん・横	スレイヤー	PorKDステップ（近距離のみパイルバンカーがヒット）
ミリア	無し	イノ	窓際desperate
エディ	ダスト（近距離のみ）、アモルファス	ザッパ（共通）	立ちK
ポチョムキン	ハンマフォール（遠距離は間に合わず）、メガフィスト・前方	ザッパ（無憑依）	こんにちは三匹のムカデ（近距離のみ）
チップ	足払い	ザッパ（各憑依）	礼儀作法はここから
ファウスト	ダスト（近距離のみ）、槍点遠心乱舞、いきなりオイッス！	ザッパ（剣）	落ちといてください
梅喧	連ね三途渡し（近距離のみ）	ブリジット	↘＋P
紗夢	龍刃（近距離のみ）、兆脚鳳凰昇	ロボカイ	無し
ジョニー	ダッシュ	聖騎士団ソル	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ、ファフニール
アクセル	無し	アバ（通常）	消却
闇慈	HS風神	アバ（諸刃）	フォースブレイク版断罪（近距離のみ）、変質

立ち回りでの基本方針

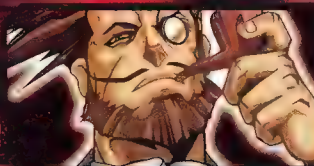
立ち回りでは常に、遠距離の空中に位置することを心掛けたい。これだけで捉えられにくくなる上、スライドヘッドや主な通常技をくらわずに済む。攻め込む際は、けん制のスキに合わせて下方向に強いジャンプ攻撃で跳び込むのが効果的だ。なお、唯一の遠距離で機能する対空のヘブンリーポチョムキンバスターは、暗転を確認してから黄色サイクバーストで回避できるぞ。

近距離戦では、ヘタにジャンプしたり暴れると各種対空投げやポチョムキンバスターをくらいやすいので、バックステップを重視。通常技Ⓒハンマフォールブレーキで固めてくる相手には、フォルトレスで間合いを離しつつバックステップの機会をうかがおう。

近距離の攻めに対しては、バックステップでの回避に徹するのがベスト。付き合ってもいいことは無い。

GGXX事典 Λ CORE

●紗夢対策補足：フォースブレイク版百歩沁鐘と➡＋HSには、スラッシュバックも有効だ。成功時の硬直差はそれぞれ＋14、＋12。入力が一瞬遅れても、➡＋HSの追加以外はガードが間に合う。

●ポチョムキン対策補足：起き攻めのガイガンター重ね→スライドヘッドは、バックステップでガイガンターを回避するしか無い。テンションゲージがあるなら、デッドアングルで地震を回避しよう。

リターンの大きい技にリスクを負わせろ！
VS. スレイヤー

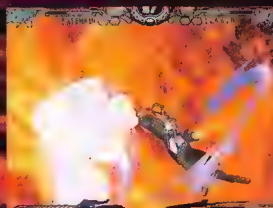
Text：ロケット

ガードしても間合いが離れてしまうデッド オン タイムへの効果的な反撃方法と、驚異のぶっぱなし技であるビッグバンアッパーへの対処法を併せて紹介するぞ。

デッド オン タイムに反撃！

デッド オン タイムは、近距離時だと暗転前にガードを入力しておかないとないとガードできない性質を持つが、暗転前にガードを入力しておけば、暗転後に直前ガードが可能。ガード後にスレイヤーが通り抜けて間合いが離れる本作のデッド オン タイムも、直前ガードすればしっかり反撃できるぞ。

下表は近距離で出された場合の反撃技。遠距離で出された場合はダッシュで追いかけ、直前状態から連続技を決めろ！

直前ガードをすれば反撃が楽になる。落ち着いて入力を。

デッド オン タイム直前ガード後の反撃

キャラ	反撃
ソル	ダッシュしゃがみHS Ⓒ グランドヴァイパー
カイ	低空空中ダッシュ HS
メイ	ダッシュ低空空中ダッシュ【S→HS】
ミリア	ダッシュしゃがみHS
エディ	ダッシュ低空空中ダッシュ【HS→D】
ポチョムキン	立ちHS※（Ⓒ ハンマフォールブレーキ）→しゃがみS
チップ	低空空中ダッシュ HS
ファウスト	ダッシュ【しゃがみS→足払い】
梅喧	ダッシュ立ちHS Ⓒ 畳替し
紗夢	ダッシュ近距離立ちS
ジョニー	ダッシュ低空空中ダッシュ【K→S】
アクセル	ダッシュ【立ちHS→足払い】
闇慈	低空空中ダッシュ HS
ヴェノム	ダッシュ低空空中ダッシュ【S→HS】
テスタメント	低空空中ダッシュ D
ディズィー	低空空中ダッシュ HS
スレイヤー	Kマッパハンチ→ビッグバンアッパー、デッドオンタイム※
イノ	ダッシュ HS
ザッパ（無）	ダッシュ【しゃがみS→足払い】
ザッパ（剣＆幽霊）	ダッシュ【遠距離立ちS→立ちHS】
ザッパ（犬）	（暗転中に←＋D以外の犬攻撃）→しゃがみHS※
ザッパ（ラオウ）	ダッシュ【遠距離立ちS→立ちHS】 Ⓒ ダークネスアンセム～K追加攻撃
ブリジット	ダッシュ立ちK
ロボカイ	ダッシュ痛カイ撃
聖騎士団ソル	ダッシュファフニール
アバ（通常）	ダッシュ牽引 Ⓕ 結合 or 抹消
アバ（諸刃）	ダッシュ低空空中ダッシュ HS

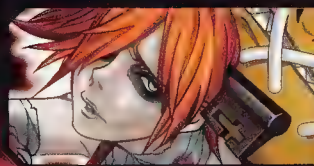
※の部分はカウンターヒット

ビッグバンアッパーはどうする？

ビッグバンアッパーの性能は、発生10フレーム（以下F）、持続6F（持続の3F目から上方向に判定が発生）、硬直35F、ガード時硬直差－22F、1F目が上半身無敵、2～3F目がひざ上無敵、4～13F目が足元以外無敵、となっている。発生が早く隙が短いので、この技をつぶすには地面スレスレに攻撃判定がある技を出すしか無い。

とはいえ、スキは大きいので読んだらガードでOK。その後はダッシュから反撃するほか、硬直の27F目までは被カウンターヒット判定なので、発生が14F以内の技を使えばカウンターヒット始動の連続技を決められる。

また、上方向への攻撃判定が非常に強いので、ジャンプをする際はこまめにフォルトレスを入力しよう。

「うっかりくらってしまった」では済まされない威力のビッグバンアッパー。空中フォルトレス後は11F有利なので、リーチの長い技で反撃可能。

断罪への反撃が勝利へのカギ！
VS. アバ

Text：パチ

基本的な対策は前作と変わらず、諸刃モード時はダウンさせることを最重視。フォースブレイク版の断罪に対しては、しっかり反撃を決めてリスクを負わせよう。

立ち回りでの注意点

まず意識したいのは、「序盤はガンガン攻める」こと。通常モード時のアバは弱いので、できる限り攻め込んで体力を減らしておきたい。また、アバがその状態を嫌って焼成で諸刃モードに切り替えるようなら、焼成のスキを狙ってダウンを奪うことが重要だ。一方の諸刃モード時は、ダウンを奪って諸刃ゲージを減らすことを重視。接近戦ではしゃがみPから【しゃがみK→足払い】or通常投げといった、ダウンを奪える二択を狙おう。

次に注意したいのはアバ側の攻め。通常技で固めてくることが多いので、ガードバランスを上昇させないようにフォルトレスで防ごう。また、跳び込み攻撃が強力なので無理に対空を狙わないよう注意したい。

通常技での固めはなるべくフォルトレスで防ぎ、ガードバランスの上昇を回避。ヘタに通常ガードをしていると、一気に倒されてしまうぞ。

フォースブレイク版断罪に割り込め！

フォースブレイク版の断罪は1～2段目が連続ガードにならないので、1段目ガード後に下表の技で反撃可能。主に起き上がりや割り込み、通常投げとの二択で使ってくるので、そのポイントでは注意しておこう。なお、下表で（遠×）と表記されているものは、間合いが遠いと反撃できないものだ。

そのほか、起き攻めでしゃがみP×2などを重ね、フォースブレイク版の断罪を確認したら無敵技を出す対策もある。

1段目ガード後、無敵技や発生の早い技で2段目をつぶせ！

フォースブレイク版断罪に割り込める技

キャラ	技
ソル	グランドヴァイパー
カイ	HSヴェイパースラスト（遠×）、ライド・ザ・ライトニング
メイ	←＋K、引き付けてグレート山田アタック
ミリア	前転→【近距離立ちS→しゃがみHS】
エディ	しゃがみP、昇りイグゼキューターX
ポチョムキン	（ハンマフォールブレーキ→）ポチョムキンバスター
チップ	βブレード、立ちHS Ⓒ αブレード（遠×）、万鬼滅砕
ファウスト	ダスト、立ちP→足払い（遠×）
梅喧	回り込み→【近距離立ちS→足払い】
紗夢	祓斧→ダッシュ近距離立ちS、激・砕神掌 Ⓕ（遠×）
ジョニー	→＋K（遠×）、「それが俺の名だ」
アクセル	蜂巣箱、天放石・上段
闇慈	ガードポイント技～蒼、HS風神
ヴェノム	足払い（遠×）、ダークエンジェル
テスタメント	ウォレント、グレイブディガー
ディズィー	立ちK→魚を捕る時に使ってたんです（遠×）、ネクロ怒った場合
スレイヤー	ダッシュ、ビッグバンアッパー、デッドオンタイム
イノ	S大木をさする手、窓際desperate
ザッパ（無）	引きつけてこんにちは三匹のムカデ
ザッパ（犬）	→＋Dで犬を壊させて連続技
ザッパ（剣）	落ちといてください
ザッパ（幽霊）	バックステップ→ダッシュ遠距離立ちS
ザッパ（ラオウ）	ラストエドガイ
ザッパ（共通）	産まれる!!
ブリジット	スターシップ（遠×）、ループ ザ ループ（遠×）
ロボカイ	立ちHS Ⓕ
聖騎士団ソル	【しゃがみS→→＋HS】（遠×）、Lv1シュトルムヴァイパー
アバ（通常）	牽引→【立ちP→しゃがみS→しゃがみHS】～、証拠・隠匿
アバ（諸刃）	断罪、変質

GGXX ΛCORE 事典

●スレイヤー対策補足：スレイヤー戦で起き上がりに必殺技を出す際は、ほかのP～HSボタンと同時押しで入力しよう。背後に裏に回られてもフォルトレスになり、通常技の暴発を防げる。
●アバ対策補足：フォースブレイク版断罪の1～2段目の間は、通常ガード時は9フレーム、直前ガード時は13フレーム、フォルトレス時は7フレーム。表の反撃技は通常ガード時のものだ。

シャドウホールから一気にK.O.を狙う連係と、ガード不能起き攻めを紹介。一度ペースを握ったら、一気に勝負を決めてしまおう！

Text:ケンちゃん

シャドウホールで捕らえた後は？

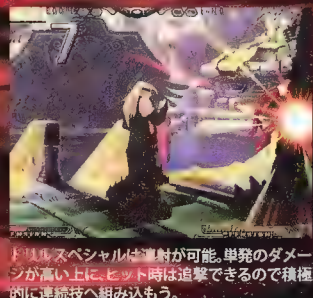
分身連係中にダムドファング→シャドウホールと連続ヒットさせた後は、ダッシュで接近してから【近距離立ちS→➡＋P→近距離立ちS→➡＋P→近距離立ちS】とつなげて、相手の気絶値を上昇させよう。一般的には近距離立ちSから足払いへつなげて起き攻めに移行するが、実はこの時点で気絶耐久値が低いキャラは気絶寸前。最後の近距離立ちSからダッシュして、ダムドファングと投げ無敵時間があるドランカーシェイドで投げと打撃の二択を迫ろう。ダムドファングからはフォースロマキャンして空中ダッシュ【HS→D】、ドランカーシェイドからはフォースロマキャン後に【➡＋P→近距離立ちS】を当てれば、気絶上限値の高いキャラでも気絶することがある。

シャドウホールヒット後は、できるだけ追撃してからダッシュで接近して二択をかけよう。当たれば勝ちだ！

ドリルを使ったガード不能起き攻め

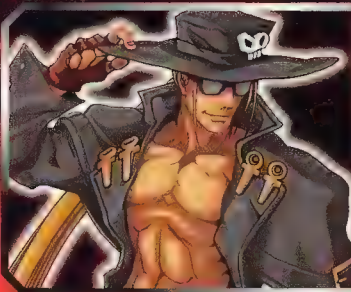
足払いで相手をダウンさせた後はキャンセルエディ召還で分身を呼び出し、すぐにSインヴァイトヘルと分身の中段攻撃を同時に繰り出せば中下段の同時攻撃が成立する。中下段が同時に重なった場合と相手が立ちガードした場合は相手を浮かせるので、移動攻撃→ブレイク・ザ・ロウ→追加シャドウギャラリーが決まる。中下段攻撃が同時にならなかった状態で相手がしゃがみガードした場合は、しゃがみやられ状態の相手を分身の移動攻撃で引き寄せ、➡＋P→近距離立ちS→足払いからシャドウホールを設置して、再度中下段の同時攻撃を仕掛けよう。

分身連係をガードさせて相手を画面端に追い詰めた状態で、テンションゲージが25％以上あればガード不能連係を狙える。分身の攻撃→しゃがみP→しゃがみKを当てた後にキャンセルして⬇⬇＋Dと入力すれば、自動的にドリルスペシャルと中段攻撃が同時に発生するのでガードが困難になるのだ。さらに浮いた相手にドリルスペシャルを連続ヒットさせてからダッシュジャンプK→HS→Dまで決めれば、かなりのダメージを与えられるぞ。

分身を呼び出した後、Dボタンを放した瞬間にSインヴァイトヘルのコマンドを入力。これでガード不能連係の完成だ。

ドリルスペシャルは連射が可能。単発のダメージが高い上に、ヒット時は追撃できるので積極的に連続技へ組み込もう。

対戦攻略

ジョニー

JOHNNY

今回は状況限定コンボとダメージの高い霧ハメ連係を紹介。どれも難度が高いものばかりだが、努力と気合でモノにしよう。

Text:ロケット

特定状況でのコンボの使い分け

Lv2ミストファイナー・中段ヒット後、グリター イズ ゴールドが届かないときは、キラージョーカー→（着地際）追加→【立ちP→近距離立ちS】で拾えるぞ。ただしキラージョーカー後の追加は、低過ぎると間に合わないので注意。前号紹介したLv2ミストファイナー・中段 ⓙ ダッシュ→グリター イズ ゴールド→追撃と合わせて使っていこう。

ミストファイナーのLvが2以上のときに攻撃レベル5の技がヒットしたら、ミストファイナー・構え→前進（➡➡）キャンセルジャックハウンドで追撃しよう。前進をキャンセルしたジャックハウンドはよろけ時間が長く、レバガチャでよろけ回復をしても、立ちくらいなら7フレーム、しゃがみくらいなら8フレームまでの追撃が確定するぞ。

➡＋HS先端ヒットからはジャックハウンドしか届かないので特に狙い目。

入力方法は構え後に➡をあらかじめ入力しておき、素早く…だ

霧ハメアプローチコンボVer.2＋α

Ⅰ～Ⅲは低空ダッシュ【K→S→D】後にダッシュジャンプするもの。最初の空中ガトリングはディレイをかけてDを低めに当て、着地後すぐにダッシュすること。Ⅰはヴェノムのみダッシュジャンプ後のSをKに変えよう。Ⅳはグリター イズ ゴールド後にダッシュジャンプするもの。Ⅰ～Ⅲと同じく最初の空中ガトリングのDにディレイをかけないと、ハイジャンプした後に相手の裏へ回ってしまう。紗夢、ブリジットにはハイジャンプ後を【K→P→K→D】、スレイヤーには【P→P→P→K→D】に変えること。

Ⅴは威力重視のコンボだ。空中キラージョーカーを前ジャンプから出すのがコツ。空中ガトリングの【HS→D】はディレイでつなぐこと。メイ、梅喧、紗夢、ブリジット、チップ、ファウストには2回目のキラージョーカーの前にジャンプ【S→HS（ディレイ）】をはさみ、エディ、ポチョムキン、テスタメント、闇慈には最後の空中ガトリングを【P→K→S→D】に変えよう。ジョニー、ロボカイのみジャンプHSをジャンプKに変え、1ループでコンボを終わらせよう。

連続技とバッカスサイ重ね後の硬化差

Ⅰ （画面端）Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→低空ダッシュ【K→S→D】→（着地）→ダッシュジャンプS ⓙ 【K→S→D】 ⓒ 燕穿牙
カイ（＋2）、エディ（＋2）、チップ（＋8）、テスタメント（＋5）、ヴェノム（−2）

Ⅱ （画面端）Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→低空ダッシュ【K→S→D】→（着地）→ダッシュジャンプ【K→S】 ⓙ 【P→P→K→D】 ⓒ 燕穿牙
ポチョムキン（±0）

Ⅲ （画面端）Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→低空ダッシュ【K→S→D】→（着地）→ダッシュジャンプ【K→S→D】 ⓒ 燕穿牙
ジョニー（＋5）、ロボカイ（＋2）、アバ（＋14）

Ⅳ （画面端）Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→ダッシュ→低空ダッシュ【K→S→D】→（着地）→ハイジャンプ【P→K→S→D】 ⓒ 燕穿牙
メイ（＋4）、梅喧（＋4）、ディズィー（＋2）、イノ（＋2）、紗夢（＋7）、ブリジット（＋5）、スレイヤー（＋4）

Ⅴ （画面端）Lv2ミストファイナー・中段→ダッシュ→➡＋HS ⓙ （空中キラージョーカー ⓕ 【H→D】→（着地）→ジャンプ）【K→S→D】 ⓒ 燕穿牙

※カッコ内はバッカスサイ後の硬化差。燕穿牙の高さとタイミングで多少変動する。

GGXX事典 ΛCORE

●エディ補足:追加シャドウギャラリーでダウンさせたときに、エディゲージが余っていてテンションゲージが50%あるなら、再度起き上がりに中下段同時攻撃を仕掛けよう。
●ジョニー補足:Lv2ミストファイナー・中段は強制基底補正（90%）で、下段は規定補正（85%）。コンボ始動技に規定補正が無く、画面端から距離があるなら下段の方がダメージが高い。

対戦攻略

チップ＝ザナフ

CHIPP ZANUFF

高威力の連続技を紹介。最低空αブレードとその後の拾い直し、さらに立ちHSからの空中ダッシュが今回紹介する連続技のキモだ！

Text:KYO

最低空αブレードを使った連続技

Ⅰ ガトリング※1 Ⓙ 最低空αブレード→（着地）【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 空中ダッシュ【P→D】Ⓒ αブレード

Ⅱ （相手しゃがみ状態）➡＋K ジャンプP→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 最低空αブレード→（着地）【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 空中ダッシュ【P→D】Ⓒ αブレード

※メイ、ファウスト、ザッパ、ブリジット以外

Ⅲ ガトリング※1 Ⓙ 最低空αブレード→（着地）【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 空中ダッシュ【P→D】Ⓒ αブレード Ⓕ （着地）{【近距離立ちS→立ちHS】} or {➡＋HS} Ⓙ 空中ダッシュ【P→D】Ⓒ αブレード

■ガトリング※1の内容は以下の通り

●相手立ち状態（密着始動）

【近距離立ちS→立ちHS】
ソル、ミリア、エディ、チップ、紗夢、ジョニー、闇慈、ヴェノム、ディズィー用

【しゃがみK or ➡＋P（1段目）→近距離立ちS→立ちHS】
メイ、梅喧、アクセル、テスタメント、スレイヤー、イノ、ブリジット、聖騎士団ソル、アバ用

【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】
カイ、ポチョムキン、ファウスト、ザッパ、ロボカイ用

●相手しゃがみ状態（密着始動）

【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】
ディズィー、イノ、アバ用

【近距離立ちS→➡＋P（1段目）→近距離立ちS→立ちHS】
ソル、メイ、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、ジョニー、アクセル、ブリジット、聖騎士団ソル用

【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】
カイ、ポチョムキン、ファウスト、闇慈、テスタメント、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、ロボカイ用

最低空αブレードを連続技に組み込め！

今回紹介する連続技は、地上ガトリング部分で距離を調節し、最低空αブレードを決められるかがカギ。間合いが近いと遠距離立ちSが届かないので、ギリギリの間合いで決めたい。ダッシュから決める場合は【近距離立ちS→➡＋P（1段目）】を繰り返したり、近距離立ちSにジャンプ仕込みをしてダッシュの勢いを無くすほか、ジャンプ攻撃からは着地後ダッシュするか、ガトリングの段数を減らして対応しよう。遠距離立ちSでの拾いや、素早く空中ダッシュをする必要があるので、要練習だ。

連続技Ⅰをメイ、梅喧、ブリジットに決める場合は、最後のαブレードを遅めに出すとダウンを奪える。紗夢、ジョニー、闇慈、ロボカイには空中ダッシュからジャンプDのみで追撃。ファウストは空中αブレード後、立ちHS Ⓙ【P→P→P→K→K→D】としよう。

連続技Ⅱは、➡＋Kでしゃがみガードを崩したときに狙える連続技。梅喧、ディズィー、アバは【しゃがみP→近距離立ちS→立ちHS】から最低空αブレードにつなぐと、以降がつなぎやすくなるぞ。

Ⅲはテンションゲージ25％消費する連続技。ただし、紗夢と闇慈は画面端限定、ジョニーとロボカイには決まらない。➡＋HSで拾うとダメージは高いが素早くつなぐ必要があるので、難しいなら近距離立ちSを使おう。なお、2回目の空中ダッシュPは最速ですること。

最低空αブレードは立ちHSのヒットストップ中に⬇⬋➡⬊or⬆⬇⬋➡＋Pで入力するといい。

最低空αブレードの硬直が解けたら素早く遠距離立ちSで拾う。

素早く空中ダッシュしよう。特に連続技Ⅲの2回目は最速である必要がある。

対戦攻略

テスタメント

TESTAMENT

ウォレントからの連続技を決めて確実にダメージを奪っていこう。グレイブディガーやHSエグゼビーストを絡めた連係も強力だ。

Text:ゆきのせ

ウォレントからの連続技

優秀な切り返し手段である当て身技のウォレントは、ヒットすれば大ダメージを奪えるので積極的に狙っていこう。

相手の位置にもよるが、自分が画面端付近でウォレントを出した場合、当て身が成立すると相手の背後に出現する。ヒット時はダウンを奪えるので、ダウン引きはがし効果のあるHSエグゼビーストを当てて連続技を決めれば、毒ダメージも加算されるので大ダメージが奪える。また、画面中央でもテンションゲージを使用すれば連続技になるぞ。

この位置でウォレントがヒットしたら連続技のチャンスだ。

ウォレントヒット時の連続技

Ⅰ （相手画面端）　ウォレント→ダッシュHSエグゼビースト→近距離立ちS Ⓙ【K→S→HS】Ⓒ バッドランス（1段目）→立ちHS→Ⓒ バッドランス

Ⅱ （相手画面中央）ウォレント Ⓕ HSエグゼビースト Ⓕ 低空ダッシュHS→D Ⓒ バッドランス（1段目）→立ちHS Ⓒ バッドランス

グレイブディガーを使え！

フォースブレイク技のグレイブディガーは、発生が早い上に空中ガード不能技なので、相手のジャンプつぶしに最適。けん制技として非常に優れた性能だ。

さらに、画面端付近でヒットすれば壁バウンドを誘発し、近距離立ちSで拾えば連続技を決められる。また、近距離立ちSによる拾いが間に合わない場合は、HSエグゼビーストを当てれば、そのダウン引きはがし効果により連続技を決められる。相手との距離によって、この二つを使い分けていこう。

なお、地上版のグレイブディガーは着地硬直が無い。そのため相手にガードされたとしても、それが直前ガードでない限り不利な時間は極端に短い。密着状態でガードされても反撃されにくいのはありがたい。

グレイブディガーは相手にガードされても、着地に硬直が無いため反撃を受けにくい

エグゼビースト固め

HSエグゼビーストは攻撃レベルが高く、相手にガードさせれば大幅に有利となる。これを利用して画面端で相手が切り抜けにくい連係を組むことができる。通常技をとグレイブディガーを組み合わせ、ジャンプで逃げる相手に対処しよう。

画面端でHSエグゼビーストをガードさせれば大幅に有利だ。

GGXX事典 /CORE

●テスタメント補足:グレイブディガーをガードさせた後は、投げを仕込んだ近距離Sを入力しよう。相手が投げを入力しても対処できる上、ジャンプして逃げる相手にも対応できるのだ。
●チップ補足:画面端では最低空αブレード後の拾いを【近距離立ちS→立ちHS】にすること。近距離立ちSは遠距離立ちSより発生が早いので、若干引き付けて決めよう。

ヴェノム
VENOM
連続技の威力は低いので、起き攻めでダメージを与えたいヴェノム。確実にダウンを奪えるパターンを増やして、常に起き攻めを狙おう。
Text:KYO

起き攻めのパターンを増やす

昇りジャンプKを出した後は、降り際にジャンプSを出せる。ジャンプKをジャンプ後最速で出しても、ジャンプSを出せる猶予は2フレームしか無いため難度が高いが、ジャンプKでボールを弾く起き攻めで利用すれば、素早い中段攻撃として利用できるほか、相手が起き上がりに無敵技を出してもガード可能だ。

難度は高いが安全かつ強力な崩し手段となるぞ。

起き攻めを確実に狙え！

連続技Ⅰのジャンプ HSは、ジャンプの頂点でヒットしてもダウンを奪えるので、空対空から狙うのもアリ。Dボール生成のボールは、ジャンプKで弾いてから攻め込もう。

連続技Ⅱ中にある2回目の➡＋HSは、水平になったところを当てればダウンを奪える。その後Kボール生成につなげれば、ジャンプKで弾いたボールを確実に重ねられるぞ。なお、PorSorDボール生成で生成されたボールは➡＋HSで弾かないので、ボールを二つ使った起き攻めも可能だ。

連続技Ⅲは通常投げから狙える連続技。足払いの2段目をヒットさせればダウンを奪えるので、Sスティンガーエイムをためて起き上がりに重ね、その後ジャンプKでボールを弾いて攻め込もう。

起き攻めを狙いやすい連続技

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓙ HS Ⓖ Dボール生成

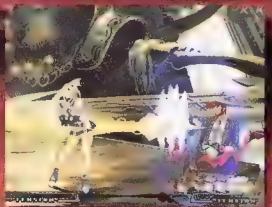
Ⅱ【しゃがみK→近距離立ちS→➡＋P→➡＋HS】Ⓖ P or S or Dボール生成→➡＋HS Ⓖ ボール生成

Ⅲ 通常投げ→近距離立ち(2段目) Ⓒ Kボール生成→(跳ね返ってきた相手に)足払い
※ソル、ミリア、チップ、ファウスト、ティスィー、聖騎士団ソル以外

ロンギヌスによるけん制

連続技のパーツとして使うロンギヌスだが、リーチが長くガードされても有利なので、けん制技としても優秀な性能を持っている。

相手を固めているときに出していくのも有効。有利時間を稼げるので二択を掛けたいときにも役立つ。テンションゲージがあるときは攻め手の一つとして使っていこう。

リーチが長いロンギヌス。ガードされても有利なのが強み。

前転で連係を回避しろ

前転は多くの技を抜けられる優秀な回避手段だが、適当に使っているだけでは思わぬ技に引っ掛かり、大ダメージを受けてしまうこともある。各キャラごとの抜けやすい技を把握して安全に回避すれば、そこから反撃に移ることができるぞ。

前転で抜けやすい技リスト	
ソル	バンディットリヴォルヴァー、遠距離立ちS
カイ	スタンエッジ、遠距離立ちS
メイ	イルカさん・横、➡＋P
ミリア	Sタンデムトップ、遠距離立ちS
アクセル	羅鐘旋、立ちK
ポチョムキン	ハンマフォール、➡＋HS
チップ	冽掌、ダスト
エディ	ダスト、遠距離立ちS
梅喧	蚊鉤、➡＋K
[illegible]	遠距離立ちS、レレレの突き
テスタメント	➡＋K、グレイブディガー
紗夢	FB版百歩沁鐘、➡＋HS
闇慈	S、HS風神、疾
[illegible]	中段ミストファイナー、遠距離立ちS
ヴェノム	スティンガーエイム、ダブルヘッドモービット
[illegible]	立ちHS、はじめはただの明かりだったんです
スレイヤー	パイルバンカー、Kマッパハンチ
[illegible]	しゃがみS、窓際desperate
ザッパ	立ちK、(剣憑依時)近づくと逝きます
[illegible]	スターシップ、しゃがみS
ロボカイ	喰らっとくカイ?、カイ現象
[illegible]	(諸刃時)遠距離立ちS、覆滅

ミリア＝レイジ
MILLIA RAGE
今回はロンギヌスの使い方と、前転で抜ければオイシイ状況となる技を紹介。各キャラの抜けやすい技を覚えて確実に反撃しよう。
Text:ゆきのせ

対戦攻略

ポチョムキン
POTEMKIN
見切りにくい➡＋Kとスライドヘッドによる二択や、しゃがみHSカウンターから気絶を狙う連続技を紹介。攻撃力に磨きをかけるのだ!!
Text:ハメコ

スライドヘッドと➡＋Kでの起き攻め

密着に近い状況で起き攻めできるなら、対投げ無敵を持つ中段の➡＋Kと下段のスライドヘッドによる二択が有効。スライドヘッドはガードされると反撃を受けるが、出始めのモーションが➡＋Kと全く同じで見切られにくい。

密着でスライドヘッドが決まった後は下記の連続技が決まる。

Ⅰは追撃の前にハンマフォール～ハンマフォールブレーキ～前進、とすれば若干テンションゲージをためられるので忘れずに。

Ⅱはダウン中にガイガンターが決まらないアクセル、チップ、エディ、テスタメント、紗夢、ヴェノム、イノ、ブリジットに決まる変則的だが威力の高い連続技だ。

スライドヘッド密着ヒット時の連続技

Ⅰ スライドヘッド(密着ヒット)(→ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ)→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【P→K】前方Ⓙ 空中ポチョムキンバスター
※ロボカイのみ Ⓙ【P→P→K】

Ⅱ スライドヘッド(密着ヒット)→ガイガンター→立ちK(→ガイガンターヒット) Ⓖ ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ ヒートナックル
※アクセル、紗夢のみハンマフォール～ハンマフォールブレーキ→しゃがみHS Ⓒ ヒートナックル

しゃがみHSカウンターを狙え

しゃがみHSがカウンターヒット時に、気絶値60以下のキャラに気絶を狙えるレシピを紹介。

気絶狙いの連続技

基本パーツ
しゃがみHS(カウンターヒット)Ⓒ ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ→立ちHS Ⓒ ガイガンター→①～④へ
①気絶上限値60のキャラ※1
基本パーツ→前方ジャンプHS→【近距離立ちS→しゃがみHS】
②気絶上限値60のキャラ※1（テンションゲージ75%以上時）
基本パーツ→（前進～）しゃがみHS Ⓒ ヒートナックル3段目 Ⓡ【しゃがみS→しゃがみHS】
③気絶上限値55の相手用※2
基本パーツ→【しゃがみS→しゃがみHS】
④気絶上限値50の相手用※3
基本パーツ→しゃがみHS

※1：ソル、カイ、アクセル、エディ、ヴェノム、ザッパ、聖騎士団ソル
※2：ミリア、梅喧、イノ、ブリジット
※3：チップ、ディズィー

●ヴェノム補足:連続技Ⅰはチップ、紗夢、テスタメント、アバには垂直ジャンプHSにすると起き攻めしやすいぞ。●ミリア補足:前転からの反撃は主に通常投げを狙っていこう。前転で抜けても技が確定しない状況が多い。●ポチョムキン補足:ヒートナックル3段目でテンションゲージが大幅に増えるため、25%前後から決めてもロマキャンできるようになる。

対戦攻略

梅喧
BAIKEN
今回は画面端での低空妖斬扇ロマキャン、および低空妖斬扇FRジャンプKからの追撃を紹介。強力なしゃがみガード崩しを生かすのだ。

妖斬扇でガードを崩せ

発生の早い中段である妖斬扇は、ジャンプ直後に出せばしゃがみガード崩しに活躍する。単体ではリターンに欠けるものの、画面端付近で決めればロマキャン→空中畳替しから右上表の連続技が決まるため、十分に相手の脅威となるぞ。

なお、難度が高いものの低空妖斬扇FR→ジャンプKもしゃがみガード崩しになる。こちらはテンションゲージが50%あるだけで右下表の連続技が決まるので効率的だ。なお、フォースロマキャン後のジャンプKは、若干遅らせて出さないとしゃがんだ相手に当たりにくい。使いこなすには修練が必要だ。

●妖斬扇ロマキャン空中畳替しからの連続技

基本	前方ジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
カイ	ジャンプ[P→P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ポチョムキン	空中畳替し→ジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[P→S→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ジョニー、ロボカイ	空中畳替し→ジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[P→P→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[P→D]

●画面端での低空ジャンプKからの追撃

ソル、カイ、アクセル、チップ、エディ、ファウスト、テスタメント、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、聖騎士団ソル	ダッシュ～ジャンプ[P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]Ⓕ空中畳替し→ダッシュ～前方ジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジット	ジャンプ[P→D]→空中ダッシュ[S→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ポチョムキン	ジャンプ[P→S→P→D]→空中ダッシュ[P→S→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ジョニー	ジャンプ[P→P→K→D]→空中ダッシュ[P→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ロボカイ	ジャンプ[P→K→S→D]→空中ダッシュ[P→K→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
アバ	ジャンプ[P→K→D]→空中ダッシュ[P→D]Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]

画面端限定通常投げ後の追撃

右の通常投げからの追撃連続技表を見ると分かると思うが、空中鮒楼閣のヒット数、強化龍刃を出すタイミングがキャラごとに若干異なる。頑張って覚えよう。なお、強化龍刃の持続部分がヒットせず最速部分がヒットした場合はそのままダウンを奪えるので、追撃をあきらめて起き攻めに移行した方がいい。

強化龍刃の持続を当てるのがこの連続技のポイントだ。

ソル	ジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
カイ、ヴェノム、アバ	ジャンプS→[S→HS]→空中鮒楼閣(2ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
メイ、エディ、チップ、ファウスト、テスタメント、イノ	ハイジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(2ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
ミリア	ハイジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→(遅め)強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
ポチョムキン	ジャンプ[K→S]→[K→S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみP→しゃがみHS→→+HS→→+HS]
梅喧、紗夢	ハイジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(1ヒット)→(遅め)強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
ジョニー、闇慈、ザッパ、ロボカイ、聖騎士団ソル	ジャンプS→[S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
アクセル	ハイジャンプ[K→S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
闇慈、ディズィー、スレイヤー	ハイジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]
ブリジット	ハイジャンプ[S→HS]→空中鮒楼閣(2ヒット)→(遅め)強化龍刃→(着地)[しゃがみHS→→+HS→→+HS]

対戦攻略

蔵土縁 紗夢
JAM KURADOBERI
龍刃強化時に画面端で通常投げを決めた後は全キャラダウンを奪える。追撃はキャラごとに細かく分かれているので確認してほしい。
Text:

対戦攻略

御津 闇慈
ANJI MITO
これらの連続技をマスターすれば画面端の火力が大幅アップ!! 位置に応じ、フォースブレイク版臨を使った連続技と使い分けよう。
Text:ねぎ

画面端での連続技を強化せよ!

フォースブレイク版臨は、画面端付近だと空振りやめくりのヒットになり、追撃が難しい。画面端付近では確実な下記の連続技を使おう。

Ⅰはテンションゲージ無しで決められる連続技。Ⅱは凪刃のフォースロマキャンを絡めた連続技だ。どちらもフォースブレイク版臨を使う連続技と同等のダメージを与えられ、Ⅱはダウンも奪えるぞ。Ⅰ、Ⅱともに、凪刃は壁バウンドの浮きの頂点から落下の間に当てるのがコツ。例外として、ミリア、アクセル、ザッパ、アバは壁バウンドの直後に素早く。スレイヤー、ブリジットは、ダウンする寸前でヒットさせよう。

- Ⅰ [立ちK→立ちS→立ちHS]Ⓒ HS風神→凪刃→[立ちK→立ちS]/ハイジャンプ[S→P→S→D]
- Ⅱ [立ちK→立ちS→立ちHS]Ⓒ HS風神→凪刃Ⓕ S風神→一足飛び→下記キャラ別へ
- [しゃがみP→立ちK→立ちS]Ⓒ 陰　ソル、ミリア用
- [立ちK→立ちS]→Ⓒ S風神→凪刃　カイ、ジョニー、ロボカイ用
- 立ちSⒸ S風神→一足飛び→[立ちK→立ちS]Ⓒ 陰　メイ、紗夢用
- [立ちK→立ちS]Ⓒ S風神一足飛び→[立ちK→立ちS]Ⓒ 陰　ポチョムキン、テスタメント用
- [立ちK→立ちS]Ⓒ 陰　アクセル、チップ、エディ、ファウスト、闇慈、スレイヤー、聖騎士団ソル用
- 立ちSⒸ S風神→凪刃　梅喧、ヴェノム、ディズィー、イノ、ザッパ用
- 足払いⒸ S風神→凪刃　ブリジット、アバ用

凪刃遅らせて出すタイミングを覚えよう。

凪刃後のS風神は先にコマンドを入力しておこう。

GGXX /CORE 事典

●梅喧補足:妖斬扇のフォースロマキャンは、コマンド完成から3～4フレーム目。→↓↙←+S～ズラしてP+K+HSと入力しよう。●紗夢補足:ダメージアップさせたいときは、強化龍刃着地後しゃがみS→しゃがみHS→爆蹴→フォースブレイク版百歩沁鐘へ。●闇慈補足:ⅡはHS風神の時点で闇慈が画面端に密着しないとダメ。遠めのときは立ちPや、立ちP→立ちPから空中につなごう。

↘+Pのカウンター確認

攻撃判定の強い↘+Pは、中距離戦で出したときにカウンターヒットをさせやすい。↘+Pを振るときは基本的に単発で出しておき、ヒット、ガードを確認したら、足払い→鎌閃撃へつなごう。カウンターヒット時は、それを確認し、【立ちK→立ちP→しゃがみS（2段目）】で拾って空中連続技につなげるのが強力だ。

中距離戦で主力技となる↘+P。カウンターを見逃すな。

虚空撃でダブルアップ

画面端でアクセルボンバーをループさせる連続技を決めたときは、わざと相手にダウン復帰を誘い、そこに空中ガード不能の虚空撃で決めるダウン復帰狩りが有効。｛しゃがみSⒿDⒸアクセルボンバー｝×3→鎌閃撃～の、鎌閃撃の部分をダッシュ【立ちK→しゃがみS（2段目）】J矢虚空撃にするか、3ループ目のしゃがみS（2段目）からジャンプDへつながずに、虚空撃を出そう。なお、虚空撃は相手のダウン復帰を見てから出すことが重要だ。

虚空撃をフォースロマキャンし、ヒットを確認したら空中ダッシュD→アクセルボンバー～と再度ループ連続技を決められる。このダブルアップ連係を決めれば、一気にK.O.できるので狙う価値は高いぞ。

しゃがみSの2段目からジャンプキャンセルしてダウン復帰を確認してから、空中ガードをつぶそう!

イッツ レイト始動の連続技

連続技Ⅰ～Ⅷはイッツ レイト中に↓↘→↓↘→コマンドを入力し、ヒット時のみHSボタンを押そう。イッツ レイトカウンターヒット時後のフォースブレイク版パイルバンカーは、PD（ダンディー）ステップの終わり際に出すのがコツ。テンションゲージが25％時は、直接近距離立ちSからの空中連続技へ移行しよう。

イッツ レイトカウンターヒット後は即死級の威力だ

- **Ⅰ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→立ちHSⒿ↓+K→KⒿ【K→↓+K】→【D→↓+K】→D　ソル、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、紗夢、アクセル、ディズィー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ、聖騎士団ソル用
- **Ⅱ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【K→↓+K】→KⒿ【K→↓+K】→【D→↓+K】→D　カイ、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、アバ用
- **Ⅲ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→立ちHSⒿ↓+K→KⒿジャンプK→【D→↓+K】→D　メイ用
- **Ⅳ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【K→↓+K】→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→↓+K】→D　ポチョムキン用
- **Ⅴ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→立ちHSⒿ↓+K→DⒿ【S→↓+K】→D　梅喧用
- **Ⅵ** （相手画面端）各種D（ダンディー）ステップ→イッツ レイト→永遠の翼→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【P→K→↓+K】→KⒿ【K→↓+K】→D　ジョニー用
- **Ⅶ** （相手画面端）PD（ダンディー）ステップ→イッツ レイト（カウンターヒット）→立ちHSⒸPD（ダンディー）ステップ→フォースブレイク版パイルバンカー→ビックバンアッパー→立ちHSⒿ空中ダッシュジャンプD
- **Ⅷ** （相手画面端）PD（ダンディー）ステップ→イッツ レイト（カウンターヒット）→［立ちHSⒸPD（ダンディー）ステップ→フォースブレイク版パイルバンカー］×2→立ちHSⒸPD（ダンディー）ステップ→パイルバンカー　カイ、メイ、テスタメント、ディズィー、アバ用

対戦攻略

ディズィー

DIZZY

主力のよく話し相手になってくれます（以下、話し相手）の、特殊な入力法が発覚!! 特性を理解して、新たな戦術を構築しよう。

Text:ねぎ

話し相手の特殊入力を使った連係の一例

SorHSで話し相手を出した場合、動作終了ギリギリのタイミングで追加入力すると、追加入力した話し相手の行動が、最初の行動に割り込むぞ（以下、特殊入力と表記）。

HS→Pなど、噛みつきの特殊入力なら、まずレーザーの初動で前進。

始動 （画面端で話し相手(S→P特殊入力)→ダッシュしゃがみK→P噛み付き→ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓙ（P噛み付き）S独りにしてください→レーザー（泡破裂）→下記選択肢へ

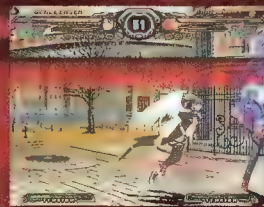
選択肢Ⅰ 空中ダッシュ【↓+S→HS】

選択肢Ⅱ 着地ギリギリで↓+S

選択肢Ⅲ （着地）しゃがみK

選択肢Ⅳ （着地）投げ

ここで噛みつきが割り込んで発生した後、その場からいきなりレーザーを発射。HS→HSなど、レーザーの特殊入力なら、前進の後に再び前進して、1発だけレーザーを放つ。

話し相手の攻撃タイミングこそ遅くなるが、新たな可能性を秘めたテクニックなので、マスターしよう。画面端で特殊入力を使った連係と、ガードを崩す選択肢を左下に紹介。

このほか、HS→HSなど、レーザー2回の特殊入力は投げ狙いでもよく機能する。通常の連係を使いつつ特殊入力を交ぜていけば、相手は最初のレーザーを意識してガードを固めがち。しかし特殊入力はレーザーの発射タイミングが遅れるため、相手の不意を突いて投げやすいぞ。

タイミングはワンテ[illegible]が、先に手を引く[illegible]だ

特殊入力のレーザーは、発射ポイントが通常時とは異なる。

GGXX事典 ΛCORE

●スレイヤー補足:画面端でフォースブレイク版パイルバンカーカウンターヒット時も、連続技Ⅶ、Ⅷを狙える。●アクセル補足:虚空撃がガードされたら、フォースロマキャンから空中ダッシュKを出し、アクセルボンバーと着地足払いで二択を掛けよう。●ディズィー補足:特殊入力のレーザーは発射時に向き直らない。直前の噛みつきの向き次第では、画面中央に向けて放つこともある。

対戦攻略

ロボカイ
ROBO-KY

強いLv3必殺技で立ち回り続けるためには、ゲージの節約が必要不可欠。今回は画面端での省エネコンボを紹介だ。電気を大切にね！

Text ロケット

ゲージ効率のいい連続技

画面端でしゃがみSを決めたら、相手を倒せるとき以外は下記の連続技につなげ、電力ゲージを節約しよう。Ⅰ～Ⅴ共通のポイントは、ジャンプHSを町内カイバーゲンがぎりぎり連続ヒットする距離で当てること。そうすることで町内カイバーゲンの持続部分がヒットし、その後の有利時間を大幅に増やせるぞ。

Ⅰ～Ⅲは電力ゲージ残量が35%～74%時の連続技。Ⅰはソル、ポチョムキン、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、アバ、聖騎士団ソル用。ダッシュ後、近距離立ちSを出せる距離に入ったらすぐに出し、その後ダッシュ慣性を残さずにジャンプHSを決めよう。Ⅱはカイ、エディ、チップ、ヴェノム、ロボカイ用。近距離立ちSまではⅠと同じで、その後はヒットストップ後にジャンプしてダッシュ慣性を残すこと。Ⅲは女性キャラとブリジット用。立ちHSをしっかり引き付けて当てよう。

Ⅳ、Ⅴは電力ゲージ残量が75%以上あるときのもの。Ⅳの距離合わせの仕方はⅤと同じで、メイ、梅喧、紗夢にはジャンプSを省くこと。ⅤはⅣが入らないカイ、ロボカイ用で、距離合わせの仕方はⅡと同じだ。

なお、どの連続技も温度が上がりやすいので、熱暴走には注意しよう。

Ⅰ【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ ダッシュ近距離立ちSⒿ HSⒸ Lv2町内カイばーげん→空中ダッシュ【K→D】

Ⅱ【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ ダッシュ近距離立ちSⒿ【K→HS】Ⓒ Lv2町内カイばーげん→二段ジャンプ【S→HS】

Ⅲ【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ ダッシュ【立ちP→近距離立ちS（ジャンプ仕込み）】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ Lv2町内カイばーげん→二段ジャンプ【S→HS】

Ⅳ【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ ダッシュ近距離立ちSⒿ HSⒸ Lv3町内カイばーげん→ジャンプ【S→HS】Ⓒ Lv2～3町内カイばーげん

Ⅴ【しゃがみS→立ちHS】Ⓕ ダッシュ近距離立ちSⒿ【K→HS】Ⓒ Lv3町内カイばーげん→ジャンプ【S→HS】Ⓒ Lv2～3町内カイばーげん

画面端通常投げからの連続技

ジャンプHS→D→2段ジャンプHS→D部分の構成は、最初のジャンプD後の2段ジャンプを可能な限り遅らせるのがコツ。失敗すると着地後のダッシュ近距離立ちSがダウン復帰されてしまう。またジャンプDには着地硬直が5フレーム発生するので、それを考慮に入れて遅めにダッシュのレバー入力をしよう。

ジャンプHS→D部分のガトリングには若干ディレイを。

キャラ	連続技
ソル、カイ、ポチョムキン、ファウスト、スレイヤー、聖騎士団ソル	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→ジャンプD
メイ	ジャンプ【HS→D】（着地）ダッシュ近距離立ちS→ハイジャンプ【S→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
ミリア	ジャンプ【HS→D】（着地）ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】→ハイジャンプ【S→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
エディ	ジャンプ【HS→D】（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→【HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
チップ、闇慈、ザッパ	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→ジャンプD→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
梅喧、紗夢	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→ハイジャンプ【P→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
ジョニー	ジャンプ【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
アクセル	ジャンプ【HS→D】（着地）ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】→ハイジャンプ【S→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
ヴェノム	ジャンプ【K→HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→ジャンプD→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
テスタメント	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→ジャンプD→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
ディズィー、ブリジット	ジャンプ【K→HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→ハイジャンプ【S→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
イノ	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→ハイジャンプ【S→HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
ロボカイ	ジャンプ【HS→D】（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→【HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
アバ	ジャンプ【HS→D】→【HS→D】→（着地）ダッシュ近距離立ちS→【HS→D】→バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ

画面端で通常投げを決めた後は壁張り付き状態なので、さまざまな追撃を決められる。キャラごとに構成が異なるのですべて覚えよう。

今月はFB版忌避と過失を使ったガード不能連係と、システムのネタを解説。ガード不能連係は単純だが確定ダメージを与えられるぞ。

ガード不能連係を狙う

飽食でダウンを奪った後は起き上がりにFB忌避を重ね、ダッシュ過失ロマキャンから攻めよう。状況によって、以下のものを使い分けよう。

一つ目はゲージ消費を抑えたもの。過失ヒット時は｛立ちK→しゃがみSⒸ飽食｝×2の連続技を決めてダウンを奪うか、過失のガードを確認してロマキャンし、遠距離立ちSから連続技を決める。これは、相手が画面端のときのみに対応。二つ目はダメージ効率を重視し、ヒット、ガードを問わずロマキャンするもの。ヒット時は画面中央ならダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】→空中連続技、端ならダッシュジャンプ【S→HS→D】Ⓒ根絶のループ連続技が決まる。ガード時は位置を問わず、遠距離立ちSを決めよう。

飽食を決めた時、ゲージに余裕があればこの連係を狙え。確実にダメージを与えるので、トドメに使いたい。

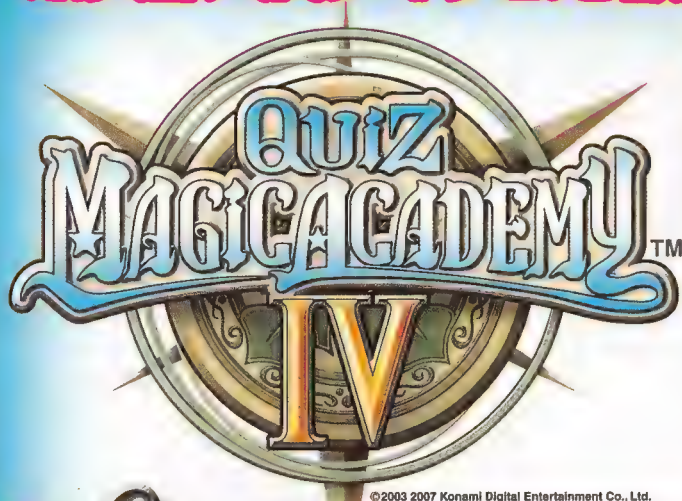
バウンド中のダウンバースト

本作ではバウンド効果中の、地面にたたき付けられた瞬間のやられ状態は、ダウン中と同じ状態になっているため、攻撃されてもダウン追い打ち扱いとなる。アバはほかのキャラと違い、バウンド中の接地時間が長いため、この最中に青サイクバーストを出しやすい。リスクが低い回避手段として覚えておこう。

スレイヤーの立ちHSなど、この瞬間にバーストを狙おう。

GGXX Λ CORE 事典

●ロボカイ補足:上記の連続技時はジャンプD中にレバーを後ろに入れて距離を離した方がその後の状況がいい。●聖騎士団ソル補足:画面端で通常投げを決めた後、確実にダウンを奪いたい場合は、直接➡+HSで追撃するといいぞ。アバ補足:ガード不能連係はトドメをさせる状態で狙うのが理想。それ以外は、崩し後の連続技は諸刃ゲージの残量を考慮して、結合につなごう。

購買部入荷アイテムを徹底解説！

『QMA Ⅳ』の目玉といえば、やっぱり購買部ですね！（リエル込み）。さまざまなカスタムアイテムを使って、ほかのプレイヤーを驚かせてみましょう！　今月はデザイナー吉岡氏のミニインタビューも掲載！

クイズマジックアカデミー4
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中（2007年1月）
■使用基板：——

購買部の看板娘、リエル。お辞儀をしたり、驚いたりと、表情のパターンは多い。プレイヤーキャラクターでないのがつくづく残念だね。

全国オンライントーナメントに参加するだけで、勝っても負けても一律のマジカが貰える。成績に左右されない初心者に優しい仕様だ。

プレイしてマジカをゲット！

購買部では「マジカ」という通貨でアイテムを購入できる。「全国オンライントーナメント」に参加した場合のみ、トーナメント終了時に一律額のマジカが貰える仕組みだ。昇級アイテムの魔法石と違って、成績上位者がより多くのマジカを貰えるわけではないので、コツコツとプレイして貯めていこう。

購買部で購入&アイテム装着

マジカが貯まったら、購買部でアイテムを購入しよう。服装、頭部アクセサリー、アクセサリーⅠ・Ⅱの各アイテムパーツは、試着して見映えを確認できるのがありがたい。なお装着アイテムは、自分のちびキャラクターに反映される。自分流カスタマイズで個性をアピールしちゃおう！

購買部販売アイテムリスト

種類	名称	コメント	価格
[illegible]	ローブ（グレー）	アカデミー指定のローブ。屋外実習などで着用します。	200
	ローブ（ブラウン）	アカデミー指定のローブ。屋外実習などで着用します。	200
	体操服	アカデミー指定の体操着です。	500
	ジャージ	運動から部屋着まで。その万能さは、まさにキングオブカジュアル。	350
[illegible]	マジックハット（グレー）	魔法使いといえばこれ！定番のとんがり帽子です。	160
	マジックハット（ブラウン）	魔法使いといえばこれ！定番のとんがり帽子です。	160
	マジックベレー（グレー）	ローブとおそろいのベレー帽。ベーシックなスタイルなので、色々な服に合いますよ。	180
	マジックベレー（ブラウン）	ローブとおそろいのベレー帽。ベーシックなスタイルなので、色々な服に合いますよ。	180
	ねこみみ（白）	猫の耳がついたカチューシャ。…アカデミー指定？	400
	ねこみみ（黒）	蠱惑の黒い三角形。にゃー。	400
	ハチマキ	気合入れていきましょう！	50
	作業用ヘルメット	黄色がまぶしいヘルメット。落下物もこれで安心？	400
	コンピューターなりきりパーツ	装着すればコンピューターのような早さと正確さが！つくといいなぁ。	300
	チューリップ	ユリ科チューリップ属の多年草。「鬱金香」とも言います。	800
アクセサリーⅠ	ワンド	初心者用の魔法杖。何事もまず基本から。	80
	マジックロッド	金属製の魔法杖。ちょっと強そう？	120
	指示棒	はい、皆さん注目〜！	50
	けものグローブ（白）	猫手なふかふかグローブ。肉球もついてます。	250
	けものグローブ（黒）	私のパンチを受けてみろ！にゃー。	250
	マラカス	両手に持つは南国リズム。陽気な気分で快進撃！	250
アクセサリーⅡ	魔術書「基礎編」	賢者への第一歩！でもクイズの答えは載ってませんよ。	50
	水晶のペンダント	神秘の輝きをあなたに。	100
	ばってんマスク	クイズに挑む者の伝統的な一品。こんな見た目ばってん回答はできます。	180
	サングラス	クールさを求める方に。	180

QMA新聞　購買部の販売アイテムは今後も追加されていくとのこと。購買部の商品はちょくちょくチェックしておこう。なお、QMAプレイヤーのみんなは持っているとは思うが、マジカの保存にはe-AMUSEMENT PASSが必須だ。「QMAⅣ」からこのシリーズを始めるという人は、必ず用意しておこう。初回のID登録など手続きはとても簡単！　まだプレイしていない君も、この春からQMAデビューしてみないか!?

センスが光るワンポイント！

頭部アクセサリー

かなり目立つパーツが「頭部アクセサリー」。帽子などのスタンダードな物に加え、チューリップやねこみみなど、遊び心満点のアイテムが多いのが特色だ。まずは50マジカのハチマキあたりから狙ってみる？

コンピューターなりきりパーツでちょっとアンドロイド風味。トーナメント中に一際輝くことは間違い無いだろう。

イメージを大きく変えるなら！

服装

ローブに体操服など、見た目のグラフィックが大きく変化する服装アイテム。お値段は比較的高めなので、最初は別の部位のアクセサリーを優先させてもいいだろう。

体操服はお値段500マジカ！　装備しているだけで、それだけやり込んだプレイヤーだと判別できてしまう一品だ。

個性を出すならやっぱり！

アクセサリー

腕や顔に装備するのがアクセサリーⅠ＆Ⅱ。サングラスなど顔グラフィックが大きく変わるアイテムもあるので、小物といえども侮れない。オシャレは細かい部分に力を注いでこそ、なのだ！

本当にアカデミー生なの？　と職務質問したくなるほど怪しいアイテムも。インパクトとアイデアで勝負だ！

ちびキャラクターたちが描かれた『QMAⅣ』仕様のe-AMUSEMENT PASSを購入すると、アメリア先生仕様の帽子が付いてくるのだ！

QMA新聞　まだまだ全部位にアイテムを装着しているプレイヤーは少ないですが、この号が発売されているころには全身カスタマイズの強者もちらほら見掛けられそう。今後、購買部アイテムは続々増えていく予定なので、新アイテムに備えてマジカ貯金をしておくのも一つの手かも。次のページからは、初期アイテムによるコーディネート案を紹介しているので、君のカスタマイズの参考にしてみてネ！

目指せファッションリーダー!?
QMA服装委員会

毎日の地道なプレーでマジカも貯まり、アイテム大量ゲット！ でも、ユニークで対戦相手を唸らせるようなアイテムのコーディネートのセンスが無いと、せっかくのアイテムが台無しになっちゃうかもしれないゾ。QMA服装委員会ではアイテムコーディネートの例を研究し、センス向上に努めていきますよーっ！

王道「魔術士」スタイル！

ローブ（グレー）
マジックベレー（ブラウン）
ワンド　魔術書「基礎編」

とってもクラシックな駆け出し魔術士ってイメージの組み合わせですよね。全国オンラインで、トーナメントは対戦相手の胸を借りる場でもあるから、謙虚でマジメな姿勢が見え隠れするこの組み合わせは好感が持たれるはず！

お値段：510マジカ

トータルで510マジカという、比較的少ない予算でそろえられるのもうれしい、魔術士スタイルのコーディネート。アクセサリーの"魔術書「基礎編」"を"水晶のペンダント"に替えるのもオーケーよ。

キュート＆ワイルド！

ねこみみ（白）
ローブ（グレー）
けものグローブ（白）

野生の本能でクイズの正解を導き出せる（かもしれない）ネイチャーメイドのファッション。オンライントーナメントで、16人全員ねこみみ＆けものグローブというXデイは明日にでもやって来るかもしれない。覚悟しておくように。

お値段：850マジカ

"けものグローブ"と"ねこみみ"が高コストで、そろえるのが大変。それだけに達成感は抜群の組み合わせといえる。動物に関する問題を間違えたらかっこ悪さが際立つ、というリスクも……。

体育の授業……!?

ハチマキ　体操服　ばってんマスク

"ばってんマスク"でコミュニケーションを放棄しつつ（笑）、汗臭さをフル搭載したスポコンスタイル。マスクを外せばさわやか三組に早変わりするのも◎。

男性キャラも女性キャラも似合ってしまう"体操服"。"ばってんマスク"だけが不審者要素だろう。

お値段：730マジカ

ひたすら陽気に！

チューリップ　体操服　マラカス　サングラス

このご陽気ものっ、と騒がれたいお祭り学生にはこちらのコーデ。ふざけたスタイルの利点は、正解すると「え、こいつが？」と目立つこと（笑）。

かなり大量のマジカを必要とするが、それだけに着こなしているライバルはまだ少ない。目指してみる？

お値段：1730マジカ

携帯アプリでいつでも登校！
クイズマジックアカデミーmobile2

iモードのアプリ「クイズマジックアカデミーmobile 2」が絶賛配信中！ 問題数は2万問と大幅にボリュームを[illegible]、待望のキャラクターボイスが追加されました。所属寮の先生と選択キャラクターの声が携帯の中で話しまくってくれるのだ！ さらに新キャラと新モードも追加実装という豪華さ。アーケード版とはひと味違ったQMAの魅力を楽しむことができるのだ！

新たに「クイックVSモード」を導入！

「クイックVSモード」は[illegible]相手を探し、対戦相手が集まると試合開始。友達同士でつないですぐに対戦を始められる[illegible]

最大8人で参加できる全国オンライントーナメントは、アーケード版さながらの臨場感がある。今日の携帯アプリの進歩に[illegible]

ヤンヤン＆ユウ、mobileに参戦！

QMA新聞　『クイズマジックアカデミーmobile2』を配信しているサイト「コナミネットDX」へのアクセス方法は「メニュー／検索＞ ゲーム ＞ ゲームパック ＞ コナミネットDX」です。対応機種はiモードの903シリーズ（メガアプリ対応）、料金形態は月額315円+プレイ課金（全国オンライントーナメント20円相当、イベント＆クイックVSモード10円相当消費）です。プレイ課金のみ3月末まで無料！

ファン待望の表紙記念！

QMA美術室

今号の表紙は、QMAシリーズのキャラクターデザインを手掛けられている吉岡さんに描き下ろしていただきました！　今回の表紙イラストが完成するまでの過程は？　ベールに包まれた吉岡さんの素顔は？　ミニインタビュー＆ラフ画へのコメントで、皆さんのそんな疑問にお答えしましょうーっ。

ラフ画

「『QMA 1』からのキャラをメインに授業風景ぽく描こうということで着手。カメラ一つで描くと苦しいので、それぞれ空間を切り取ることにしました。あと、アロエを描き過ぎな気もしていたので、あえてリディア中心で。」

着色ラフ画

「特筆するところも無く……普通に塗り進めることにしました。リディアを浮き立たせようと、生徒を薄く塗っていますね。完成原稿ではどうなっているんだろう、今から不安です。」

「吉岡」氏ミニインタビュー！

――今回描き下ろしていただいた表紙イラストについて教えてください。どんなコンセプトで描かれましたか？

普段の授業風景みたいなカンジで絵にしてみました。また、レジに持っていきやすいように、あまりHにならないように心掛けました。

――QMAには個性的なキャラクターが多いですが、キャラクターの方向性は予めリクエストがあるのでしょうか？

デザインを開始する前に大雑把にタイプが提案されていましたので、それを汲んでデザインを起こしました。

デザインで苦労したのはタイガですね。キャラの性格設定も含めいろいろと迷いました。

――一番お好きなQMAキャラクターは？

時期によって変わりますが、大体アロエが首位です。

――現在・過去それぞれにおいて、お好きなイラストレーターさん、漫画家さんなど教えてください。

好きな絵描きさんは桂憲一郎さん（※「マクロス7」、「BLACK LAGOON」、「To Heart 2」などで知られるアニメーター・キャラクターデザイナー）とか鳴子ハナハルさん（※「ネネ」、「かみちゅ」などを描いた漫画家）とか。

――QMAのイラストを描く際は、どのようなツールで仕事をされているのですか？

フォトショップがほとんどです。タブレットはインティオス3のワイドのやつなんですが、モニターは21.1インチのワイドじゃない液晶でアンバランスです。

――イラストを描く過程で、一番こだわる段階は？

構図です。そこさえ決まればすぐできるんですが……なかなか……。

――QMAシリーズ以外では、どんなゲームを手掛けていらっしゃるのですか？

DDRとかつくってました。

――イラストを描く読者の皆さんに、何かアドバイスを頂けますか？

QMAのキャラも描いてね！

――では最後にQMAで遊んでくださる方々にメッセージを！

まだ続くと思うので、今後ともよろしくお願いします。

（2007年2月初旬　メールにて）

QMAプライズ最新情報

3月以降続々と発売されるクイズマジックアカデミー関連グッズを予習しようのコーナー！
プライズコーナーに先駆けて、新商品の一部を紹介しちゃいましょう！

「生徒手帳メモ＆ボールペンセット」　生徒手帳型のB6サイズノートとボールペンのセット。これでアカデミーの生徒気分を満喫しちゃおう！

「Bigドール・アロエ」　全長100cmに達する巨大アロエちゃん。抱き枕になりそうなサイズ！　彼女をプライズマシンから救い出すのは君だ！

「フィギュメイトプライズコレクション」　ジョイント部分の多い三頭身のミニフィギュア「フィギュメイト」のQMA版。アロエはパーツ交換が可能なので、座りポーズか立ちポーズが選べるぞっ。

QMA新聞　上記の「Bigドール・アロエ」と「フィギュメイトプライズコレクション」はVol.1が4月登場予定。Vol.1はユリ&クララセット、アロエ体育セット、アロエ教室セットの3種。Vol.2は5月予定で、ユウ&サツキセット、マラリヤ&ルキアセット、シャロン教室セットの3種、というラインナップ。やけに男子生徒や教師の皆様の姿が少なく感じるが、それは今後のコナミさんをビリーブ、つまり信じよう。

ギタドラ最新作は

GuitarFreaks V4 Rock×Rock

先日開催されたAOU2007アミューズメントエキスポで初のお披露目となったギタドラシリーズ最新作の『V4』。サブタイトルも付加されており、その名も『Rock×Rock』（ダブルロックと呼ぶ）。ここでは当日会場で明らかになった情報を元に、パワーアップされている部分を紹介するぞ。

※今回紹介している内容は、AOU2007アミューズメントエキスポで出展された時点での情報であり、製品版とは異なる場合があります。

ギタドラシリーズ史上最大！ 総収録曲数450曲以上！

新作と聞いてプレイヤーが気になるポイントといえば新曲だが、今作は新曲がなんと40曲以上も収録され、総収録曲数もシリーズ史上最大となる450曲以上が収録される予定。新曲には、人気の邦楽・洋楽のカバー楽曲からギタドラアーティストたちによるオリジナル楽曲まで、幅広いバリエーションの曲が収録されるとのことで、どんな楽曲が登場するのか期待は高まるばかり。

今回AOUエキスポで判明した新曲は、カバー楽曲に有名アーティストの曲名が見受けられ、オリジナル楽曲の方ではThomas Howard Lichtenstein氏のほか、初登場と思われるアーティストの名前も見受けられた。このほかにどんな楽曲が登場するのか、楽しみに待っていよう。

AOU出展バージョン収録の新曲

曲名	アーティスト名
Swimming In Love	ナツキ
Raining Sunshine	Nina Lee Kaminsky
Charismatic	Thomas Howard Lichtenstein
Not So Bad	—
チャンピオーネ	—
invitation	—
BLACK NIGHT	—
NEMESIS	ARCH ENEMY

Rockで熱くキメろ！

DrumMania V4 Rock×Rock

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギター[illegible]
■操作方法：3ボタ[illegible]
■発 売 日：20[illegible]予定
■使用基板：[illegible]

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2007年夏稼働予定
■使用基板：[illegible]

プレイしやすくなった システム変更点

現在判明しているシステムの変更点は三つ。一つは「SELECT MUSIC」で、『GFV4』ならGボタンを3回押し、『DMV4』ならフットペダルを2回踏むことで「PLAY STYLE MENU」が呼び出しが可能になったこと。二つ目は、クリアした譜面それぞれに、クリアマークが付加されるようになったこと。そして三つ目は、「SELECT MUSIC」内でのカテゴリ切り替えコマンドが変更。『GFV4』ならGを押しながらエフェクトノブ、『DMV4』ならフットペダルを踏みながらハイタムをたたくとカテゴリが変更していく。

前作よりもさらにプレイヤーライクになった本作は、よりストレス無くスムーズに遊ぶことができそうだ。

[illegible]クリアしたレベルの譜面に[illegible]クリアマークが付く。

各種画面のデザインも大幅に変更されており、サウンドやムービーが、大幅にクオリティアップしている。

MESSAGE FROM ディレクター NAK

初代『GUITARFREAKS』からプログラマーとして制作に携わる。『V2』から3代目ギタドラディレクターとして、ギタドラシリーズをけん引している。

こんにちは。AC版GuitarFreaks&DrumManiaディレクターのNAKです。『V4』では全世界に向けてギタドラをアピールするため、ギタドラの原点に戻って、ロックの熱さを前面に押し出したイメージでいくことにしました！　サウンド、ムービークリップのクオリティアップに加え、システム面でもいろいろ手を入れてますので、ぜひチェックしてみてください！　AOUバージョンは開発度20%程度でしたが、春先に実施予定のロケテストに向けてがっつり作り込んでいきますので、ご期待ください!!

MESSAGE FROM メインデザイナー mito

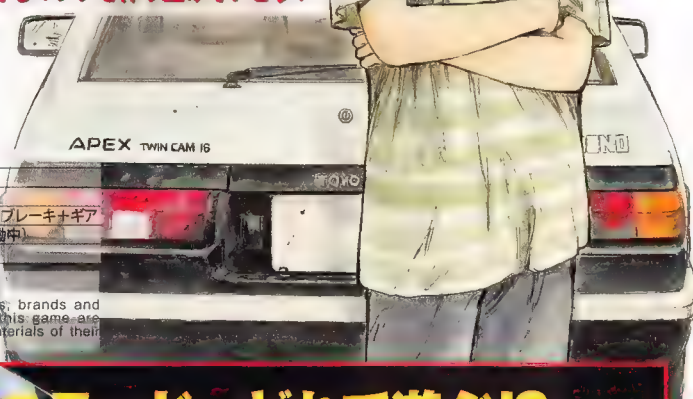
『GF7』、『dm6』から制作に参加。ネタと猫をこよなく愛するデザイナー。代表作は『Keiko my love』。最近はもっぱらシステムを担当している。

『V4』のテーマは「ダブルロック」です。熱いです!!　当然ながらシステムのイメージコンセプトはロック。そして手法としてTV番組をモチーフにしています。ロック音楽の番組で、B・ボーン先生たちが司会から何から大活躍しています。先生ファンにはたまりませんね!!　システム以外の見どころとしまして、ムービーも大幅にクオリティアップ。実に綺麗に表示されるようになりました！　ノイズが無くなり、かなりシャープに出力されております。ぜひ一度、マジマジと見てみてください。

バトルに勝って、マシンもマイキャラもカスタムアップだ!!

バトルに勝って、ポイント稼いでマシンをチューンアップして強敵に勝てるマシンを作り上げていこう！

Text: ずるずる㊧

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

四種のモード、どれで遊ぶ!?

原作に登場する各エリアの最速の走り屋を自負するキャラクターたちとバトルする「公道最速伝説」モード、プレイヤー同士が同じ店内でバトルをする「店内対戦」モード、コースレコードにトライする「タイムアタック」モード、そして今回大注目の新たに加わった全国のプレイヤーとリアルタイムにバトルする「全国対戦」モードの四種の中から選んで遊ぶことが可能となっている。

今作の目玉はこれ!! 全国対戦

一番の注目はこのモード。遠征しないと不可能だった全国各地のライバルとのバトルが、行きつけの店舗でリアルタイムバトルが可能になった。このモードで遊んでいくと、マイキャラクターをカスタマイズするパーツをゲットできる！

ポイント貯めてチューンアップ！ 公道最速伝説

前作から今作まで少し間が開いたことで、原作のストーリーも進行。その進んだストーリー部分である筑波のステージで展開された、パープルシャドウとのバトルもできる！ もちろんこれまでの対戦相手もリニューアルされている。

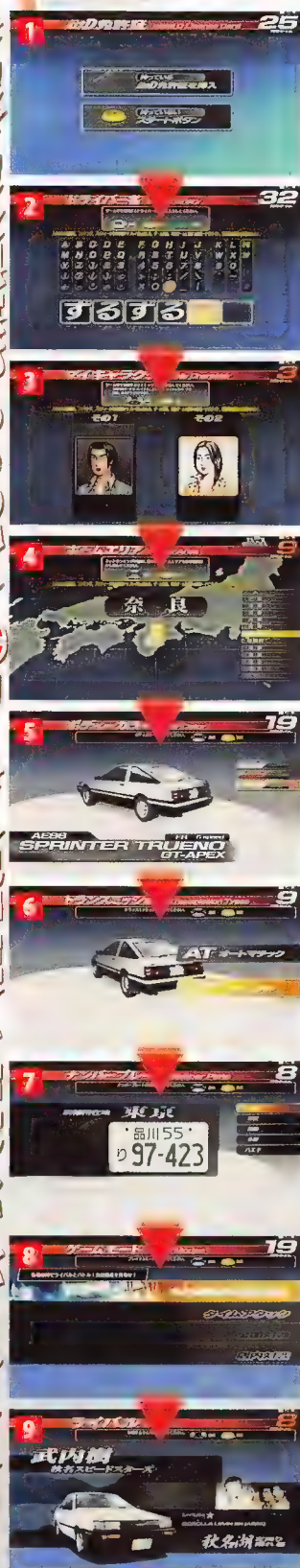
バトルの基本は速さなり!! タイムアタック

原作ではバトルの後にコースレコードのタイムアタックをしている。ゲームでも同じようにコースレコードに挑戦することができる。出したタイムはALL.Netにより全国集計され、自分の実力を確かめることができる。

仲間と手軽にバトル!! 店内対戦

通信対戦バトルの基本は、やはりこの店内での通信対戦。気の知れた友達同士で気軽にバトルもできるし、超マジモードでバトルをすることもできる。レベルが違う場合は補正機能を利用するとガチンコ勝負も可能になる。

免許証を作ってレッツプレイ！

さまざまな恩恵があるので、ICカード（免許証）を作成してバトルしよう！

コインを投入するとICカード有無の確認がある。

ICカードが無い場合は購入し、ドライバー名を入力。

マイキャラクターを男性、女性のどちらかから選ぶ。

ホームエリア、タイムアタック申請の地域を決める。

手強いライバルに対抗するためのマイカーを選択。

マニュアルシフトかオートマシフトかを選択。

ナンバーの選択。（店舗の所在地で地域が決定）

バトルできる準備ができたらモードの選択へ。

コースを選択、ライバルを決めたらバトル開始！

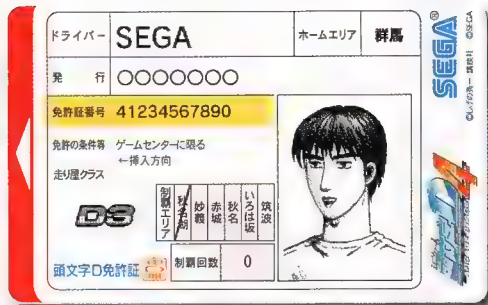
頭文字Z ずるずる超感想記 ワイド画面採用：今作で大幅に進化した筐体。そのシートに座ってみるとワイド画面に圧倒される。左右方向に視野が広がり、より臨場感を感じられるようになった。画面の横幅が広がって臨場感が増したことは良いことだが、プレイする側からすると目から入る情報が多くなるため、場合によっては瞬時の判断が鈍ることもあるので早く慣れるようにしたい。

マイキャラクターをカスタマイズしよう！

今作で採用されるカードは、ICを利用した硬質な免許証タイプのカードに変わり、写真ならぬキャラクターのイラストが印刷されている。

マイキャラクターは、カード製作時に男女のどちらかから選ぶ。

全国対戦でバトルをし、そこで一定の基準を満たすとマイキャラパーツのスロットが回り、パーツをゲットできる。

そのパーツには髪型、目、肌の色などさまざまあるので、カスタム次第でかなり変身できるぞ！

マイキャラパーツを入手するには、全国対戦でのプレイが必要だぞ！

カードに印刷されるマイキャラクターは、カード製作時に男性モデル、女性モデルの各1タイプのどちらかを選んでゲームを進めていく。

このマイキャラクターをカスタマイズするには、マイキャラのゲージをフルにする必要がある。

全国対戦でのみ得られるポイントを貯め、ゲージを満タンにしてパーツをゲットしよう！

マイキャラのゲージは全国対戦モードでバトルをすることで貯めることができる。勝っても負けてもゲージは伸びるが、当然バトルで勝った場合は負けた時よりもよりゲージが多く伸びる。早くカスタマイズしたければ、ライバルに勝ちまくって稼ぐしかないぞ！

ポイントがゲージいっぱいまで貯まると、マイキャラパーツをゲットできるスロットにチャレンジできる！　スロットが止まったところのパーツをゲットすることができるが、それを付け替えるかは任意で決定できる。時には、気に入らないパーツを見送る決断も必要だ。

コスチュームはいろいろ！
服装をチェンジ！

パーツを変えられるのは顔だけではなく、服装も変えられる。ゲットできる服装はスロットで決まるので、コーディネイトを誤るとちょっと恥ずかしいマイキャラになることも。服装に合わせる？　それとも髪形に合わせる？

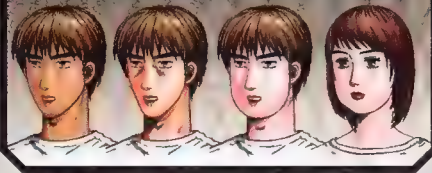
ヘアスタイルはいろいろ！
髪型を変えちゃおう！

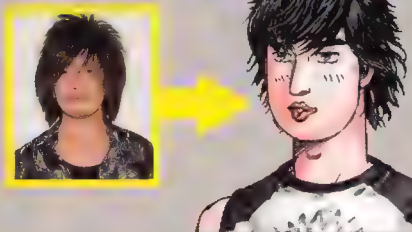
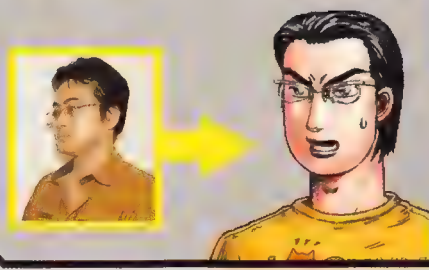
キャラクターのイメージを大きく変えようと思ったら、やはり髪形を変えるのが一番。その髪型だが、変えられるのは形だけではなく、カラーも変えられる。問題になるのは希望の髪形、カラーのものが当たるかどうかだ。

カスタムパーツはいろいろ！
目も変えられる！

キャラクターの目もカスタム可能。選ぶ目によってキャラクターのイメージが大きく変わってくる。パッチリしているのか、細いのか、垂れ目なのか。選び方次第でキャラクター（プレイヤーの？）の性格も見えてくるかも。

ほかにもいろいろ！
日焼け肌にも！

髪型、目、服装だけでもかなりキャラクターのイメージを変えていくことはできるが、より個性のあるキャラクターにするべく肌の色も変えられる。日焼けした顔にも色白の顔にも可能。さらに輪郭もカスタマイズできるぞ！

アルカディア関係者もカスタム～!?

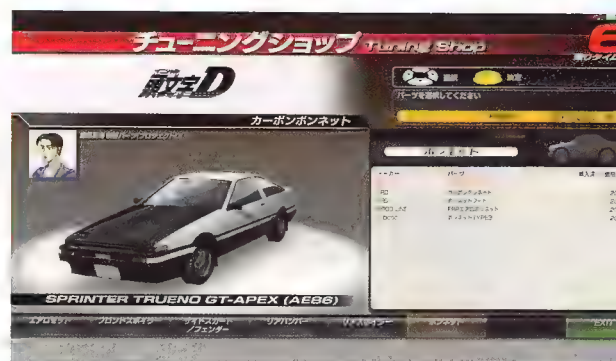
どれぐらい顔を再現できるか、アルカディア編集部のスタッフで試してみた。まず最初のモデルは、編集長の猿渡から。実写を見てもらうと分かるが、困るのが髪型（笑）。この形にするのは……。

もう一人のモデルはデスクの霜田。割と特徴的なので分かりやすいか。100％似せるのは難しいが、雰囲気を近づけることはかなり可能といえるが……ただのやられキャラにしか見えない（笑）。

ワイド画面：ヘアピンカーブなどは左右の視野が必要になるので、その画面の広さは非常に有利になる。過去のシリーズと比べるとかなり走りやすくなっているといえる。試しに今作をやり込んでから旧作をやってみると、その見えない部分がかなりストレスになる。このワイド画面の効果により、先の展開をより早く把握できる部分を最大限活用して走りたい。

ポイントを稼いでチューンアップ！

どのモードで遊ぶにもマシンを速く走らせられればいいわけだが、走り屋クラスが上がれば、そう簡単に勝つことができなくなってくる。それを補うために重要な役目をしてくれるのがチューンアップだ。

チューンアップの基本は、これまで同様にプレイを重ね、バトルに勝ってポイントを稼ぎ、パーツをゲットしていく。

パーツには足回り系、エンジン系からボディ、エアロ関係まで内部・外装を含め数多く存在する。速いマシンを作りつつ、見た目も個性的なマシンに仕上げていくことが可能になっている。

プレイを重ねポイントゲット!!

チューンアップの方法だが、パーツをゲットするためには、パーツ獲得用のポイントが必要になってくる。そのポイントは、どのモードをプレイしてもゲットすることができるので、基本的に『頭文字D ARCADE STAGE 4』で遊んでいれば貯めていくことができる。

ゲットできるポイントは、バトルの勝ち負けや成績などでもらえる量が変動する。勝てば勝利ボーナスや、勝利した内容でのポイント等が加算されるので、当然獲得できるポイントは多い。負けても最低限のファイトマネーとして1000ポイントゲットできるようになっている。

マシンの内部に装着する形でチューンアップする機能系パーツは、マシンのパワーをアップさせるエンジン内部に付けるものから、吸気、排気の効率を良くするエンジンの周りに装着するもの、エンジンの働きを調整してパワーを上げるコンピューター、車体の剛性を強化して車体がねじれを抑えるものなど多くのパーツが用意されている。

初期段階はなかなか稼げないので、安いパーツから購入していくことになる。コツコツ稼いでいきながらマシンのパワーを上げていき、そのパワーを受け止められるマシンに仕上げていくようにしよう。

ガソリンエンジンの内燃機関には必要不可欠な点火プラグを変えることで、点火効率を良くしパワーを上げることで、マシンを速くする。

今やこれ無しでは機械は成り立たないコンピューターを変えることで、エンジン各部の調整を効率よく行ない、パワーアップを目指す。

外装系のパーツというと、見た目重視のチューンのドレスアップ系、空気の流れを整えるチューンのエアロパーツを思い浮かべるが、高速で走行するレースでは、これらのパーツも速さに大きく影響するので、この部分のチューンアップもしっかりしていきたい。

エアロパーツというだけに空力的な効果が期待できるパーツだが、それ以外にも影響される点はある。パーツの素材をカーボンなどの軽い素材に変更することで、車体を軽くすることで、加速減速時やコーナーリングで車体にかかる負荷を軽減し、コントロールの向上を図れる。積極的にチューンしていきたい。

単なるドレスアップで見た目だけと思われやすいエアロパーツだが、高速走行では空気抵抗は速さに大きく関わる重要アイテムとなる。

エンジンを前に積むマシンは、ボンネットの軽量化はマシンの重量バランスを良くし、運動性能を上げ、速いマシンにすることが可能。

チューンアップ：エンジンを強化してパワーアップを図るものから、空気抵抗を調整するもの、マシンを軽くするもので、多くのパーツが用意されているのだが、マシンに貼るステッカーも用意されている。そう、秋名スピードスターズやナイトキッズ、レッドサンズのチームのステッカーだ！ レッドサンズのステッカーを貼ると速くなれる気がするのは気のせいか!?

自分のバトルスタイルに合うマシンを選ぼう!!

選べるマシンは3台まで!!

平坦で最高速度を追求するコースもあれば、曲がる性能の高さを要求されるコースもあれば、ヒルクライムでパワーを要求されるコースまでさまざまある。その全部を1台のマシンで対応するのは非常に難しいので、シチュエーションに応じてマシンを乗り換えたいと思うプレイヤーも多いはず。それが本作では1枚のカードに3台までマイカーを所有できるようになり、マシンを乗り換えて楽しめるようになった！

性格の違うマシンで戦略的にバトルするも良し、同じ性格のマシンをぶつけ、こだわりでバトルするのも良いだろう。

駆動方式別マシンの特徴について

[FR] 重いエンジンを前に積み、後ろの車輪で駆動するタイプ。操舵するタイヤ（前輪）と駆動するタイヤ（後輪）が別々なので、各々のタイヤにかかる負担が少ないために、コントロールがしやすい利点を持っている。

[FF] 重いエンジンを前に積み、前の車輪で駆動するタイプ。操舵をするタイヤが駆動するので、マシンが素直に動く利点はあるが、タイヤの負担が多いために条件によってはコントロールがしにくくなる欠点もある。

[4WD] 操舵するタイヤは同じく前輪だが、駆動するタイヤが4輪すべてのタイヤで行なうタイプ。パワーをすべてのタイヤで路面に伝えるので、ロスが少なく速く走るには一番効率は良いが、やや曲がりにくいのが欠点。

TOYOTA

トヨタから選べるマシンは、旧車で軽い車重のFRレイアウトが魅力のトレノとレビン、そしてMRのMR2である。

SPRINTER TRUENO GT-APEX [AE86]

1983年に登場したスプリンターのスポーツモデル。高回転型のDOHCエンジンの4AGはこの車に搭載を目的に開発。軽快なエンジンフィールと、取り回しやすいボディからなる爽快な走りは多くの若者から支持された。

するする's インプレッション

非常に車重が軽く、コントロール性能に有利なFRレイアウトなため、ハンドリングは今をときめく新型車よりもはるかに軽快。だが軽快すぎて初心者は苦手とするかも知れない。

中身はトレノと同じ。角型のヘッドライトを装着した顔は異なるが、高回転型のエンジン、ドライバーの意のまま動くハンドリングもまったく一緒。3ドアハッチバックのデザインセンスも当時としては非常に優れていた。

するする's インプレッション

中身は丸っきりトレノと同じなので、コントロー[illegible]のフロントマスクの[illegible]こっちの方が好きかな。

COROLLA LEVIN SR [AE85]

1.5リッターSOHCエンジンを搭載。SRはAE85の中ではスポーティグレードで、SRだけがボディの設計を上位モデルのAE86と共通。低速では粘りを見せ、ドライバーの腕と度胸次第では意外な強さを発揮することもある。

するする's インプレッション

見た目は一緒だが中身はかなり違うので、AE86のような軽快な動きは無くなるが、それでも車[illegible]は軽いので、腕とチュー[illegible]戦闘力を発揮できるマシンだ。

MR2 G-Limited [SW20]

FFのパワートレインを運転席の後部に押し込み、ミッドシップレイアウトを実現。NAのG-Limitedはリヤの重いターボ付きに比べてパワーは控えめだが重量バランスが良い。スピンモードが早いために乗り手を選ぶ。

するする's インプレッション

スタートダッシュの爽快感がやや弱いが、MRならではの回頭性の高さから、きついコーナーなどでインの突きやすさを感じた。コースを丁寧に走るならこのマシンは良いかも。

MAZDA

マツダといえばロータリーエンジン。このスムーズで高回転まで回るエンジンを積んだ、FCとFDの2車を選べる。

RX-7 ∞III [FC3S]

2代目のアンフィニIIIは走りのみを重視した限定モデル。13Bはターボの効率を見直し215馬力にアップ。加えてボディの軽量化、2シーター化、足回り強化等が行なわれ戦闘力を拡大。∞III初期にのみ白が存在した。

するする's インプレッション

フロントに積む重いはずのエ[illegible]リーエンジンのため、FRレイアウトのマシンではかなり軽快なハンドリングをしている。中級者にオススメのマシンだ。

RX-7 Type R [FD3S]

軽量コンパクトなREだからこそ実現した低いノーズの3代目が登場。255馬力を生み出す13Bを意のままに操れたとき、FDの真の姿がわかるだろう。だが挙動はシビアで乗りこなすには相応のテクニックが必要となる。

するする's インプレッション

FCの軽快さをさらにレベルアップさせた感[illegible]るFD。強く切り込みすぎるとマシンが横に[illegible]やすい。上級者向けで、微妙なハンドル調[illegible]求められる、シビアなマシンだ。

頭文字Z するする最速伝説 FRはここに気をつけろ!:操舵と駆動の仕事分担ができているので、タイヤの負担が少ないためにスピード限界が高く、この方式を採用するマシンは走りを追及するタイプが多い。操作がしやすい反面、パワーがあるために反応がシビアなマシンが多く、その挙動の速さに慣れないと余計にマシンが動いてしまって操作不能に陥ることもあるので注意したい。

NISSAN

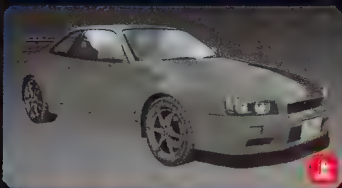
速さを追求するならスカイラインGT-R、日産のFRといえばシルビア、180SX。この3タイプから選べる。

SKYLINE GT-R V・spec II [BNR32]

1989年、日産がすべての技術を投じて登場。V・specはグループAレース用に少数が生産。2.6リッターDOHCツインターボの直6エンジンRB26DETTを搭載、足回りは電子制御の4輪駆動、アテーサE-TSを装備している。

するするｓインプレッション

その性能は折り紙付きの文句無しのマシン。重さ、曲がりにくさはあるが、R34に比べると小さいので、トラクション重視のマシンで軽快感を求めるならこのマシンをオススメする。

SKYLINE GT-R V・spec II Nür[BNR34]

直6GT-Rの最終形態。V・spec IIは究極のモデル。ボンネットはカーボン製、車体下部もカバーで覆い、空気抵抗を大幅に軽減。さらに進化したRB26DETTにゲトラグ製トランスミッションを組み合わせた、技術の粋を結集したマシン。

するするｓインプレッション

初期設定だけで見るとこれだけの戦闘力を持つマシンはそうないだろう。その性能を使い切れるかが乗り手の課題となる。やや大きいボディと重さをテクニックでクリアしよう

SILVIA K's [S13]

1988年、FF全盛期にFRを採用、注目を集めたシルビア。1.8リッターのCA18DETが生み出すパワーを素直に受け止める足回りは、走り屋から絶大な支持を集めた。ビギナーがドライビングを学ぶクルマとしても最適だ。

するするｓインプレッション

FRを選ぶ上で外せないマシンというとこのS13が挙げられる。過剰なパワーも無く、車重も重くないので、癖が少なく操作がしやすい。初心者にオススメできるマシンの一つ。

Silvia Q's [S14]

1993年のモデルチェンジでボディサイズを拡大。S13に比べ穏やかな外観に生まれ変わった。NA仕様のQ'sは、4800回転で19.2kgを発生する2リッターDOHCのSR20DEを搭載。高回転型ではないが素直な特性を持っている。

するするｓインプレッション

S13の操作のしやすさにパワーをプラスされ、操作に小気味良さを感じるマシン。車体が少し大きいので、そこから感じるモッタリ感をどう感じるかが選ぶポイントになるかな。

Silvia spec-R [S15]

S14で大きくなりすぎたボディを、コンパクトな5ナンバーサイズに戻した後継車。エンジンはSR20DETを継承、最高出力を250馬力にアップした。またトランスミッションを6速化し、さらにボディ各部を補強している。

するするｓインプレッション

S14のモッタリ感が解消されパワーアップしたことと、ボディサイズの縮小で軽快感をかなり感じた。操作感も非常に良いので、FRでチューンするならこれを選ぶと良いだろう。

180SX TYPE II [RPS13]

S13シルビアと同じシャーシでリトラクタブルライトの兄弟車。剛性はハッチバックゆえに不利だが、S14のサイズが肥大化したのに対し、5ナンバーボディだったため、根強い人気が継続。9年に及ぶロングセラーとなる。

するするｓインプレッション

基本的にはS13シルビアを同じなので、大きく違う外見で選ぶことになるだろう。操作感はS13同様しっかり操作できる感触があるので、ドラテクを習得したい人にオススメだ。

Honda

FFレイアウトで速さを求めるならシビック、インテグラ！これにホンダが誇るFRのS2000も用意されている。

Civic SiR・II [EG6]

VTECを搭載した高回転型ユニット、B16Aによって1.6リッターで170馬力の出力を実現した。コンパクトなボディに秘められたパワフルエンジンは、一気に7800回転まで吹け上がり、ハイレベルな運動性能を発揮する。

するするｓインプレッション

パワーはそれなりにあるが、FF的な癖が他のマシンより若干強いので、操作にコツがいる。慣れれば前輪でライントレースしやすいので、素直な走りを楽しめるマシン。中級者にオススメ。

CIVIC TYPE R [EK9]

車種紹介

EK9の1.6リッターのB16B 98 spec.Rエンジンは、EG6のB16Aをさらにチューニングし、185馬力の驚異的なパワーを8200回転で弾き出す。強烈なエンジンレスポンスと抜群の操作性は、1.6リッター車中最強の性能だ。

するするｓインプレッション

同じFFのタイプRのEG6で走り込んだ後、これに乗ると、よりインを突きやすくなるのが分かる。軽快にインを攻められるので、手軽にFFでバトルするならこれがオススメ。

INTEGRA TYPE R [DC2]

レース技術を惜しみなく投入されたエンジンは、リッターあたり111馬力という驚異的な出力を実現。1トン強の軽量ボディと、アンダー知らずのハンドリングにより、FF車はスポーツ走行に不向きという常識を覆した。

するするｓインプレッション

[illegible]た。思い切ってコーナーを攻めるタイプのプレ[illegible]

S2000 [AP1]

ホンダが満を持して世に送り出したFR。2リッターNAとしては最高の250馬力を誇るF20Cに、6速ミッションを組み合わせ、レッドゾーンは8800回転からという超高回転型の性能。オープンボディだが剛性が高い。

するするｓインプレッション

[illegible]ープしていないとその高い運動性能を発揮[illegible]

FFはここに気をつけろ!:エンジンが前にあり、前輪で駆動するこのタイプは、減速で荷重が増えるとタイヤの負担が増して曲がりにくくなる。また、加速時も前輪の荷重が軽くなるためにトラクションがかかりにくくなり、グリップ力が低下して曲がりにくくなる。適切な速度に調整して走り、コントロールを失わないように注意しなければならない。

MITSUBISHI

エボリューションモデルといえば思いつくのは三菱のランサー。そのエボモデルからⅢ、Ⅳ、Ⅸの3タイプを用意。

LANCER GSR Evolution Ⅲ [CE9A]

車種紹介

WRC参戦のために生まれたランエボの3代目。冷却性能向上のため大型のエアダクトを採用。伝統の4G63ターボは、270馬力を発生。CE9Aまではベースのランサーが軽かったため、4WD車の中では軽量なのも魅力だ。

するする's インプレッション

コンパクトでハイパワーな4WDなので、かなり軽快に操作ができる。ただし4WDなので、FRのようなクイックな操作感は弱い。少し強めに切り込まないと曲がれないぞ。

LANCER RS EVOLUTION Ⅳ [CN9A]

車種紹介

4代目のランエボ。エンジンは2.0リッターの4G63を継承しているが、インタークーラーの性能アップで自主規制上限の280馬力を達成。RSは完全なレース用のベース車仕様で、快適装備が省かれたスパルタンモデルだ。

するする's インプレッション

ボディサイズがまだ小さいモデルなので、[illegible]周の軽快感も重視するならこのⅣを選んでチューンするのが良いだろう。4WDなので、Ⅲ同様にしっかりした操作が必要だ。

LANCER Evolution Ⅸ GSR[CT9A]

車種紹介

MIVECを初採用。マグネシウム合金製のタービンを純正オプションで設定され、エンジンのレスポンスを向上。スーパーAYCなどの最新の装備で武装、エボⅧMR同様にルーフをアルミ化して重心を車体下部に集中させている。

するする's インプレッション

エボに乗って速く走るのであれば、これを選びたい。エンジン、ボディ、足回り、どれを取っても最高レベルなので、あとはそれを使いこなせるテクニックを身に付けるだけだ！

頭文字D

劇中に登場するマシンは基本的に市販車がベースになっているのだが、改造されたマシンも登場。その1台がこれだ。

SILEIGHTY [ー]

車種紹介

180SXのリトラクタブルライトは事故で壊すと修理が高くつくため、部品代を浮かすためにシルビアのフロントマスクを180SXにスワップした車が一躍ブームになっていた。そんなことからシルエイティと呼ばれていた。

するする's インプレッション

基本的には180SXなので素直なマシンだ。これを選んで走るプレイヤーは真子ないし沙雪のファンと思っていいかも？　当時ハッチバックタイプが好きだったので、個人的に欲しかった1台。

SUBARU

独特なボクサーサウンドを奏でるスバルのインプレッサは、最新モデルと限定販売された2ドアタイプの2車を用意。

IMPREZA WRX type R STi Version V [GC8]

車種紹介

1998年9月のマイナーチェンジで弱点を一新。強大なパワーを維持しつつ、燃費の低減や振動の低下を実現。シフトも改良され、ドライビングフィールは一段と向上。WRC仕様のリアスポイラーは外観も迫力十分だ。

するする's インプレッション

4WDらしい曲がりにくさをやや感じるが、バランスが良くコーナーでの操作がしやすい。そのおかげかパワーがあるのに操作が楽。4WDに慣れるならこのマシンがオススメだ。

IMPREZA WRX STI [GDBF]

車種紹介

GD型の後期型。スプレッドウイングスグリルを採用、イメージを一新。最大トルクが引き上げられ、ドライバーズコントロールセンターデフに改良、ステアリング舵角センサーを追加し、より細かい制御が行なわれている。

するする's インプレッション

GC8の操作のしやすさを残しつつパワーアップした感じのためかドリフトさせやすい。そのため操作が軽く、反応が早い。操作が荒いと不安定になるので上級者向けといえる。

SUZUKI

軽自動車ながら独特なシルエットを持つFRレイアウトを採用する、オープンスポーツカーであるカプチーノも選べる。

Cappuccino [EA11R]

車種紹介

660ccだが、F6Aはアルトワークスなどにも採用されていた傑作エンジン。車重が710kgと軽く、ダウンヒルでは驚異的な速さを見せる。リアオーバーハングが短く、狭いコースでは強烈なアドバンテージを有する。

するする's インプレッション

コースによっては排気量よりも運動性能が問われるので、カプチーノの存在は脅威といえる。チューンアップできる環境があるので、それ次第では恐ろしいマシンにできるだろう。

初心者もらくらくドリフト！

ドラテク指南講座 その1「ドリフトは自然体！」

頭文字Dの必要不可欠なテクニック「ドリフト！」

頭文字Dにおいて欠かすことのできないテクニックといえば「ドリフト走行」だ。この走行は、特殊なテクニック、高度なテクニックと思いがちだが、実際にプレイして走ってみると、加速してスピードが出てきたところでハンドルを切ると、ドリフトさせようと思わなくてもテールが流れ始め、ドリフト走行状態にする ことができるのだ。それなりのスピードになっていれば、意図的に強めにハンドルを切ることで簡単にドリフトできる。頭文字Dではドリフト走行は特殊なテクニックではなく、ごく自然にできるコーナーリングテクニックなのである。

そんな自然体のテクニックを、いかに効果的に効率よく使っていくかが、このゲームで速く走り、バトルに勝つための攻略のカギとなるのだ。ではその自然体のドリフトをものにするにはどういった操作が必要になるのかを、操作系の動きとプレイ画面、コースマップをリンクさせた攻略で、ドライブゲーム初心者にも分かりやすく解説していく。

今回はハンドル操作だけに集中できるよう、アクセルはベタ踏みで曲がることができる、妙義の高速コーナー（056ページのマップ参照）で、そのテクニックの手順を確認していこう。

ハンドルの握り方も重要だぞ！

ハンドルはギュっと握ってはいけない。[illegible]

操作状況	プレイ画面	コーナー位置	アドバイス

コーナー進入

ミドルラインから進入！

初心者はハンドルを切り込むタイミングが遅れてインを突きにくくコースアウトするので、慣れるまではミドルラインから進入していこう。切り込み方のポイントは、マシンが動き出すまでのタイムラグを計算して少し早めに切り込むこと以外は特別な操作はしないということ。

↓

コーナリング中

切り角をキープする！

初心者は、切り込みが遅れたり、インに寄りすぎたとき、つい力んで過度にハンドルを切ったり戻してマシンをさらに不安定にしてしまう。遅れても寄りすぎても決してあわてずに小さくハンドルを動かして調整し、マシンの軌道をコーナーのRに合わせられるようにしていこう。

↓

コーナー脱出

戻しすぎに注意！

コーナー出口のところまでハンドルを戻さず、直線に入ったところで一気に戻すとマシンを不安定にしてしまう。プレイ中の視野を広くして、インだけを注視せず、先の展開も見るようにしていくことで、ハンドルをゆっくり丁寧に戻していき、ドリフト走行を終了させよう。

失敗例

切り返しが遅れた！

コーナーが連続する区間は、ハンドルの操作が忙しく、切り返すタイミングが遅れる。そのままコーナーに進入すると外側から切り込めなくなり、オーバーランすることに！

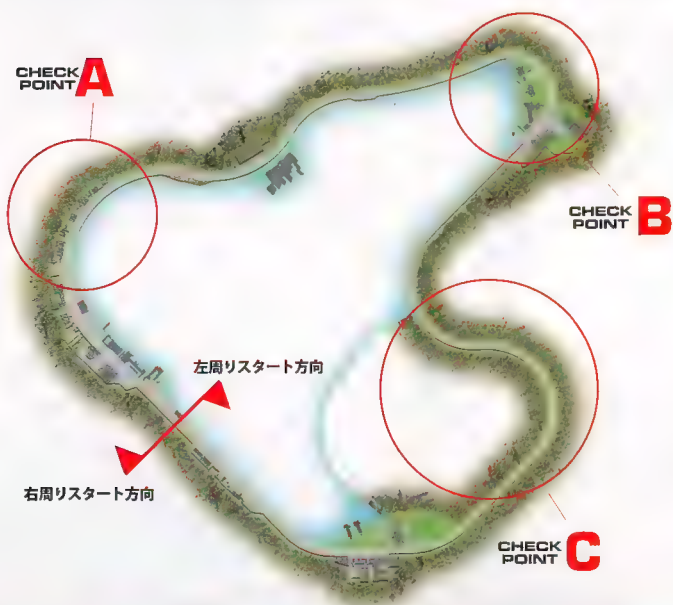
切り込みが浅い！

インを突けたもののハンドルの切り角が少ないと遠心力に負けて外側に吹っ飛ぶ。こうなった場合は頑張らずにハンドルを戻し、ガードレースに水平に当たるようにすること。

[illegible]

ドリフト走行:タイヤが路面をグリップしている状態が破綻させ、不安定な状態になのがドリフト走行。その不安定な状態であわてて操作したり、力んで操作すればさらに不安定にするだけで上達は見込めない。不安定な状態を安定させるためにプレイヤーが覚えることは、過度な操作を抑えること。ハンドルをゆっくり丁寧に操作するようにしよう。

秋名湖

唯一の周回コース。マップからも分かるようにきついコーナーが無い。
高速走行を維持してバトルに勝利するぞ！

最高速度の維持がポイント！

チューンアップをしていない初期段階のマシンでも丁寧に走らせられれば200キロまでスピードを上げることができる。このコースでバトルに勝利するには、ライバルを引き離すことができるこの200キロに達することができるか否かが重要になる。

しかしその200キロは、1周目では加速途中なために到達できない。そのため1周目はライバルに追い越される展開になる。ここであわてないことがこのコースで重要なポイントになる。無理に抜かず、前に出てもブロックせず我慢して丁寧に操作をし、過度に滑らせたり、接触を抑え、直線で加速させていこう。

2周目以降の直線で200キロを超えるようにし、ライバルに追い付き、追い抜き、引き離して完全勝利を目指すぞ！

CHECK POINT A

右周りスタートだと、最初にこの大きなコーナーに進入する。スタート直後は加速途中なので、ハンドルの切りすぎに注意。2周目以降は長い直線でトップスピードがかなり速くなり、必然的にドリフト状態になる。少し早め、強めにハンドルを切り込んでインをキープしていこう。

高速コーナーでの接触はライバルとの差を大きくするので、過度な操作には十分に注意し、滑らかに走るようにしよう。

CHECK POINT B

きついコーナーを高速で抜けるコーナーなので、しっかり切り込まないとインを突けないのだが、ここはステアリング抵抗により減速するので、インの壁にぶつかる勢いで切り込み、そこでのミスから切り具合、タイミングを調整して、ライバルとの差が出ないようにしていこう。

コーナーがきついので、何も考えずに切り込んでも簡単にドリフトできる。ミスから操作を調整してうまくなろう！

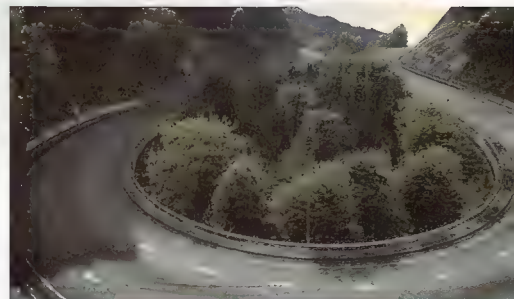
CHECK POINT C

ライバルと差が出やすいこの場所は、切り返しでライバルより遠回りしてしまうからだ。ここはいかに直線的に走るかがポイントになる。
前方をしっかり視認してインが反対側になるのを確認し、早めに丁寧にハンドルを操作してライバルとの差をキープできるようにしよう。

難しいのは夜のステージ。前方を視認しにくいので、タイミングを覚えるまではあまりインを攻めないようにしよう。

あなどれないAE85：武内樹の乗るAE85、意外に速く、スタートでスゥーと前に出られてしまう。これにビックリして焦るとコントロールが荒くなって、勝てるバトルも勝てなくなるので、地元有利とか何とか思って無理やり納得させて冷静に対処し、じっくり追う展開にしよう。スピードに乗ってくればこっちのもの！ 接触が無ければぶっちぎりで勝てるぞ！

妙義

コーナーが多いので、Rの具合を覚えて切り込みの遅れ、戻しすぎを抑え、早く追いつき、抜いて逃げ切るぞ！

インを必ず閉めろ！

バトルに勝つために必要なもの。それは、速く走るテクニックはもちろんだが、前に出たらライバルを絶対に前に出さないテクニック、ブロックである。そのブロックが最大限に機能するのはスピードが落ちるコーナーだ。前に出るなら最短コースのインを走ることになるので、そのラインをつぶすことがコーナーでの攻略テクニックとなる。

ライバルに勝つには、確実に抜かせないために、絶対にインを開けないようにしなければならない。そのテクニックをこのコースで習得していこう。

CHECK POINT A

このポイントのコーナー群の特徴は、コーナーとコーナーとの間の直線が少し長いこと。

下りの展開でここに来ると、まだライバルを追う展開になっているトップスピードに達していない状態なので、ブロックする展開にはならない。コース幅を有効に使って早めに切り込んで、ドリフト状態でインを突いて追おう。

上りの展開ではライバルの前を走っていないと、このあと挽回するチャンスがほとんどなくなる。ここのコーナーのインは絶対に開けないよう、インにマシンを擦り付けてでもブロックして抜かせないようにしてゴールを目指そう。

CHECK POINT B

きついコーナー間の直線部分が結構長いので、進入速度が高くなりオーバースピードに陥る。これを抑えようとして減速をしたくなるが、それは逆に大きな荷重移動を引き起こし、ドリフト状態がきつくなる。しかもコーナー出口で不安定になり、加速ができず、ライバルに抜かれたり差を付けられてしまう可能性もある。

それらの不具合を抑えるために、このポイントではアクセル全開のままハンドルを素早く強く切り込みむようにしよう。ドリフト時のマシンの向きを深めることでアウト側にふくらむ力を押さえ込んでいきながら、インに寄っていき、インをキープして曲がっていこう。

CHECK POINT C

短い間隔できついコーナーが連続するここは、切り返すタイミングが遅れるとインを突けなくなったり、接触し減速して抜かれてしまう。

ここをうまく走れないプレイヤーは、切り込んだハンドルを切りっぱなしのままだったり、マシンの反応を見てから操作するなどしていることにより、ハンドルを切り返すタイミングが遅れる操作をしてしまっている。

切りっぱなしは、運動が止まっている状態なので、切ったらすぐに戻すという運動を継続するようにする。見てから反応する操作は、結果を予測しながら走る操作、先行入力の意識を持つことで、遅れがちになる操作を早められるようにしよう。

CHECK POINT D

下りの展開では、バトルの大詰めポイントになり、確実にブロックして逃げ切りたいポイント。インに突っ込まれる隙間を絶対に作らないために、かなり早めから切り込んでマシンの向きを深め、インをキープできるようにしよう。

もし後ろを走っていたら、強引にインを突いて無理やり抜いていこう。

上りの展開では、加速して追う場面で、ミスをすると追い着くのがかなり先になってしまう流れになるので、重要なポイントとなる。

もしここで抜けなくとも、まだ先は長いので、あわてず焦らず丁寧に操作をしていき、ダメージの大きい接触をしないように注意していこう。

下りでは、シフトアップを急ぐとスピードが落ちたときに加速が鈍るので注意しよう。

全開で進入するため、ラインがふくらむ。それも加味してさらに切り込んでいく！

コースの幅を覚えると切り返す量、タイミングに幅を作れて調整できるようになるぞ！

夜のステージは闇がブラインドを作り、反応が遅れる。より早く強く切り込むこと！

頭文字Z するする最速伝説

アクセル全開:妙義のコースはきついコーナーも結構多い。そのきついコーナーを確実にインを突いて通過するために鉄則通りに減速すると……このゲームではマシンは不安定になり、ドリフト状態を弱めてしまい遅くなる。速く走るために、また足元の操作を簡単にするためにもアクセル全開で、ハンドル操作だけできついコーナーを抜けられるようにしていこう。

勝負は前半で決めて逃げる！

最初のライバルは秋名スピードスターズの健二。マシンもドライバーも速いわけではないので、プレイヤーが大きなミスを何度も繰り返さない限り、負けることはないだろう。

となればどういうレースメイクをして大差で健二を抜き、ゴールまで逃げ切るか？

スタート直後、スタートダッシュで健二の前に出る。出遅れてもあわてず、丁寧に加速し追っていく。大きなミスなく走れるとすぐに追い付ける。追い付いたら無理に抜こうとせず、インを丁寧に突く走りに徹する。そのうち勝手に健二がラインをふくらませてインを開けてくれるので、そこを抜けば良いだろう。

健二はそれほど速くないので、一度前に出てしまえば、大きな減速になるミスをしないように走るだけで最後まで追い着かれず、大差を付けてバトルに勝利できるぞ。

普通にスタートダッシュできれば前を走れるぞ！

丁寧に走れば、はるか後方に健二が消えるぞ！

庄司の執拗な攻撃に耐えろ！

庄司の性格がそのままバトルにも現れるので、走りに気の緩みがあるとそこに突っ込んでくる。無理はしなくても良いが、インを開けない走りをしっかり実行していくこと。

バトルの序盤で前に出られるが、基本通りにコーナーをアウトインアウトでクリアしていけば、どんどん差をあけていける。追い着いてきたら、庄司が近くにいるいないに関係なくインを突いていく。加速が乗って進入速度が上がったときにインを攻めて差をキープしていこう。

後半に入ると追い着かれるので、左下のマップで庄司との差を確認して、近づいてきたらインをブロックして抜かせないようにしよう。

ここで抜かれても、後半にヘアピンコーナー群がまだある。そこまでに背後に張り付き、突っ込み速度を生かして強引にインから庄司を押し退けて前に出て、ゴールを目指そう。

切り返しのタイミングが遅れると追い着かれる！

追い抜かれたら強引にインから抜くぞ！

コーナーで離されないこと！

ライバルはコーナーリングがうまい真子なので、コーナーでのミスをしないようにすることが、バトルで確実に勝つ要素となる。

序盤は加速中なため、真子との差が開くので焦ってミスをしやすい。小さくなっていく真子のマシンを見ず、コーナーをきれいに抜けていくことだけを考えて走り、真子を追う。

コース幅を有効に使ってインを突いて走ることができれば、徐々に追い着き始める。だが中盤の間隔の短いヘアピン部分でミスをすると再び離されることになるので、タイミングよく素早く切り返すようにして差を詰め、チャンスがあればインを突いて前に出るようにしよう。

もしここで前に出られなくて、離されてしまっても大丈夫。後半には加速できる区間があり、真子より速いスピードで走って差を詰め、コーナーでインを突いて前に出て逃げ切ればOKだ！

序盤、絶好調の真子を無視し、自分に集中しよう。

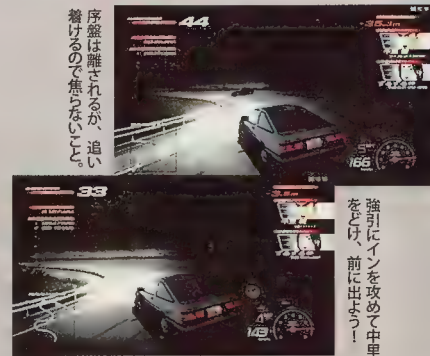
中盤の切り返しが連続するBポイントが勝負どころになる！

抜いたら絶対に抜かせるな！

4WDを駆る中里は速い。特に前半は、その4WDの特性でもあるトラクションの良さでどんどん先に行ってしまうので焦りがち。さらに夜のステージのために見えなくなる恐怖を感じてさらに焦ることになる。

このプレッシャーに負けると追い着けるものも追い着けなくなる。前半はひたすら丁寧な操作に集中し、追い着く流れを作ること。

スピードが乗ってくるとドリフトのスピードも上がり、中里へ徐々に追い着きはじめ、中盤には抜けるチャンスがかなりあるので、ここで確実に追い抜く。しかしここでミスすると離されてしまい、勝てなくなる。早めに切り込んでインを突いて強引に抜いていき、前に出て行こう。

前に出たら丁寧に走って、スピードが落ちないようにして、追い着かれないようにし、楽な気持ちで走れるようにして逃げ切ろう。

序盤は離されるが、追い着けるので焦らないこと。

強引にインを攻めて中里をどけ、前に出よう！

頭文字Z するする上達講座 **妙義バトルでの学習ポイント:**中速コーナーが多いので、コーナーで発生する減速に対して最適なギアにシフトチェンジすることを覚えたい。だがコースの視認に忙しくタコメーターを確認できないので、聴覚を利用する。レブっている音、低い音を聴いた瞬間シフトチェンジできるテクニックを身に付け、さらに難しいコースのシフトワークに対応させよう。

『若き獅子の鼓動』の新カードリスト、新デッキを一挙公開!

今月は『若き獅子の鼓動』の新カードリストを一挙公開! さらに各勢力の要注意カードと、新カードを使ったサンプルデッキを紹介しているぞ。稼働から1カ月経過し、新カードもそろそろ集まってきているはず。新しいデッキを組んでみよう!

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー:セガ
■ジャンル:リアルタイムカード対戦
■操作方法:フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発 売 日:2007年1月25日(稼働中)
■使用基板:RINDBERGH

Text:fan114(注目カード、デッキ紹介、コラム)
カイゼルちくわ(座談会、銅雀台)

追加武将カードリスト 魏

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
067	UC	曹皇后	そうこうごう	1	騎兵	1	7	魅力	水計(7)	範囲内の敵に水によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前横長	SECRET
069	C	曹沖	そうちゅう	1	騎兵	1	6	—	刹那の飛天(3)	範囲内の味方すべての移動速度が短時間上がる。	知力短時間	円形中	最大兵力UP
054	UC	賈南風	かなんぷう	1	騎兵	2	6	魅力	厭戦の舞い(4)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身が撤退するまで、お互いに撤退した部隊の復活が遅くなる。	撤退するまで	全面(舞)	最大兵力UP
048	C	賈逵	かき	1	槍兵	2	5	—	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
064	R	辛憲英	しんけんえい	1	弓兵	1	8	魅力	賢女の教え(3)	範囲内の味方の知力を長時間上げる。	知力長時間	横長大	士気上昇UP
065	UC	曹叡	そうえい	1	弓兵	1	6	魅力	刹那の勅命(3)	自身を除く、戦場でもっとも武力の大きい味方の武力が短時間、大幅に上がる。	知力短時間	※1	最大兵力UP
047	C	何晏	かあん	1	弓兵	2	8	魅力	弱体化の計(5)	範囲内の敵の武力を下げる。	知力時間	前方円形中	SECRET
062	C	鍾繇	しょうよう	1	弓兵	2	8	—	弱体化の謀略(4)	範囲内の敵の武力を下げる。対象の部隊の武力が高いほど効果が大きくなる。	知力時間	前方円形中	計略時間UP
072	UC	陳羣	ちんぐん	1	弓兵	2	8		雲散の連計(3)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消す。	一瞬	連計	SECRET
049	R	賈詡	かく	1.5	騎兵	3	9	伏兵	刹那の離間(3)	範囲内の敵の武力と知力と移動速度を短時間下げる。	知力短時間	前方円形中	計略範囲UP
061	R	鍾会	しょうかい	1.5	騎兵	4	8	連計	魏蜀の連合号令(6)	範囲内の魏と蜀の味方すべての武力が上がる。この効果は対象に魏と蜀両方の部隊がいない場合、減少する。	知力時間	横長大	SECRET
076	SR	羊祜	ようこ	1.5	騎兵	4	7	魅力、覚醒	刹那の粘り(3)	範囲内の味方の武力によるダメージを短時間軽減する。	知力短時間	円形中	最大兵力UP
055	C	毌丘倹	かんきゅうけん	1.5	騎兵	5	6		軍師への反乱(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場にいる自軍の知力のもっとも高い部隊ひとつが撤退する。撤退する部隊がいない場合は効果が低い。	知力時間	自身	SECRET
075	R	杜預	どよ	1.5	騎兵	5	5	覚醒	破竹の勢い(3)	自身の武力と移動速度が短時間上がる。	知力短時間	自身	最大兵力UP
060	C	周旨	しゅうし	1.5	騎兵	6	3	勇猛	防護戦法(4)	武力によるダメージを軽減する。	知力時間	自身	最大兵力UP
066	R	曹洪	そうこう	1.5	騎兵	6	4	—	特攻(ぶっこみ)戦法(4)	武力と城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。	知力時間	自身	SECRET
051	UC	郭淮	かくわい	1.5	[illegible]	4	6	伏兵	反計の連計(4)	【反計】【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果をはね返す。	一瞬	連計	攻撃力UP
045	UC	王濬	おうしゅん	1.5	槍兵	5	2	勇猛	魏武の大強(4)	自身の武力が長時間上がる。	知力長時間	自身	最大兵力UP
057	UC	司馬炎	しばえん	1.5	弓兵	4	8	募兵	神速の勅命(4)	戦場でもっとも武力の大きい味方の騎兵の武力と移動速度が上がる。	知力時間	※2	最大兵力UP
058	R	司馬師	しばし	1.5	弓兵	4	7	伏兵、覚醒	迅速な鎮圧(3)	範囲内の敵の武力を短時間下げる。	知力短時間	前方円形中	伏兵ダメージUP
059	R	司馬昭	しばしょう	1.5	弓兵	4	7	伏兵、覚醒	確実な鎮圧(5)	範囲内の敵の武力を徐々に下げる。	知力時間	前方円形中	SECRET
071	R	張春華	ちょうしゅんか	1.5	弓兵	4	7	伏兵、魅力	雲散消沈の計(6)	範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消して、さらに移動速度を下げる。	知力時間	前方円形中	最大兵力UP
070	SR	曹丕	そうひ	1.5	弓兵	5	7	魅力	刹那の求心(4)	範囲内の魏の味方すべての武力が短時間上がる。	知力短時間	横長大	SECRET
050	R	郝昭	かくしょう	2	騎兵	7	6	—	魏武の大強(4)	自身の武力が長時間上がる。	知力長時間	自身	SECRET
073	UC	陳泰	ちんたい	2	騎兵	7	7	—	雲散の睨み(4)	範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消す。	一瞬	円形中	槍兵防御UP
046	UC	王双	おうそう	2	騎兵	8	1	勇猛	刹那の怪力(3)	自身の武力が短時間、大幅に上がる。	知力短時間	自身	勇猛効果UP 攻撃力UP
063	UC	諸葛誕	しょかつたん	2	弓兵	7	5	募兵	反逆の狼煙(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場にいる自軍の部隊どれかひとつが撤退する。撤退する部隊がいない場合は効果が低い。	知力時間	自身	SECRET
068	R	曹真	そうしん	2	弓兵	7	7	—	虎豹騎の指揮(4)	範囲内の味方の武力が上がる。	知力時間	前方円形中	計略時間UP
056	SR	司馬懿	しばい	2.5	騎兵	7	10	伏兵、魅力	奇策縦横(6)	範囲内の敵の数に応じて、敵に以下の効果を与える。 1部隊:敵の計略による効果を消し、武力を下げる。 2部隊:武力と知力を下げる。 3部隊:武力と移動速度を下げる。 4部隊以上:武力を下げる。	知力時間	前方円形中	SECRET
074	SR	鄧艾	とうがい	2.5	騎兵	8	9	伏兵	刹那の神速(3)	範囲内の味方の騎兵すべての武力と移動速度が短時間上がる。	知力短時間	円形中	SECRET
052	SR	夏侯淵	かこうえん	2.5	騎兵	9	5	勇猛	神速の極(5)	自身の武力が上がり、さらに移動速度が大幅に上がる。	知力時間	自身	SECRET
053	SR	夏侯惇	かこうとん	2.5	騎兵	9	7		神速の理(4)	自身の武力と移動速度が大幅に上がり、兵力が徐々に減っていく。ただし自身が敵部隊を撤退させるたび兵力が回復する。	知力時間	自身	最大兵力UP

※1:最も武力の大きい[illegible]ダムで1部隊　※2:最も武力の大きい騎兵の中からランダムで1

注目武将ピックアップ

【SR】鄧艾　イラスト：獅子猿

能力値は最高クラスで文句ナシ。計略「刹那の神速」の威力は高く、敵がこれに対抗するには、ほとんどの場合、士気3以上の計略を使わなければならないため、士気差でアドバンテージを作ることができるのだ。

【SR】夏侯惇　イラスト：獅子猿

「神速の理」の破壊力は別格。兵力が徐々に減っていくデメリットは敵を倒すことで解消できるので、使う状況を見極めれば鬼に金棒。必要士気が4と少ないので、敵との士気差を作ることができるのもポイントだろう。

【R】司馬師　イラスト：結川カズノ

序盤は若干頼りないものの、後半は屈指のスペックになる。「迅速な鎮圧」は効果時間こそ短いが、武力減少値が高いため敵をせん滅することに長けている。必要士気が少なく、連発することもでき、攻守で活躍してくれる。

デッキ紹介

魏武デッキ・改

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】曹操（騎兵／3／武8・知10）
【SR】羊祜（騎兵／1.5／武4・知7）
【R】司馬師（弓兵／1.5／武4・知7）
【UC】程昱（槍兵／1／武1・知7）
【R】荀彧（弓兵／1／武1・知9）

イラスト（左から）：[illegible]、獅子猿、okama、結川カズノ、[illegible]

長期的な目線を心掛けよう

総武力は低いが伏兵が3部隊いるので、序盤から一方的に押し込まれることは少ない。【SR】曹操は早い段階から戦力として機能させたいので、なるべく踏まれやすい位置に配置すること。【R】司馬師と【UC】程昱はこちらの体制が整うまでは隠しておいてもいい。理想は50カウント付近で「魏武の大号令」を撃ち、その瞬間に伏兵を踏ませること。伏兵ダメージを受けた相手に対し、そのまま攻め込むことができる。攻城する際は、程昱の居ない側を【R】荀彧で見つつ、曹操と【SR】羊祜を攻城役にしよう。相手の号令系の発動を許してしまったなら、司馬師の「迅速な鎮圧」で弱体化、せん滅力が特に高い計略を発動されたら「刹那の粘り」で耐えるといいだろう。

「魏武の大号令」を使った後は、曹操以外は撤退しないよう注意。

荀彧で反計のプレッシャーをかけつつ、司馬師の「迅速な鎮圧」で攻城を狙う

刹那の神速デッキ

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】鄧艾（騎兵／2.5／武8・知9）
【R】郝昭（騎兵／2／武7・知6）
【SR】羊祜（騎兵／1.5／武4・知7）
【SR】賈詡（騎兵／1／武1・知9）
【UC】曹皇后（騎兵／1／武1・知7）

イラスト（左から）：獅子猿、[illegible]、okama、[illegible]

機動力で局地戦を制せ！

[illegible]幕は2隊伏兵が居るが、【SR】鄧艾はできるだけ早く踏ませたい。鄧艾を出した後、相[illegible]「[illegible]の法」でなければそのまま落城、または攻城ゲージでかなりアドバンテージを取れるだろう。じっくり立ち回る状況になったら、基本的には常にラインを上げ、「刹那の神速」で各個撃破を狙い、敵の足並みをそろわせないようにするといい。敵城付近であれば号令などを使われても、いったん引いて守ることで大抵の計略は効果時間が切れてしまうので、そこで士気差を生み出せる。攻城は端攻城や、局地戦を制して数的有利を出しての攻城など、少しずつ取る感じでいい。

「刹那の神速」は部隊が集まる都合上、相手の計略の的になりやすいので注意

攻城時には【UC】曹皇后を後方に置き、突撃&水計マウントを取ろう

魏連計デッキ

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】夏侯惇（騎兵／2.5／武9・知7）
【SR】曹丕（弓兵／1.5／武5・知7）
【UC】司馬懿（騎兵／1.5／武4・知9）
【UC】郭淮（槍兵／1.5／武4・知6）
【UC】陳羣（弓兵／1／武2・知8）

イラスト（左から）：獅子猿、Wolfina、的場健、TOHRU、河崎淳

連計地獄で敵の動きを封じよう

武力は全体的に低めだが、そこは計略でカバーする。伏兵が2隊居るが、槍兵はすぐにでも欲しいので【UC】郭淮は踏まれやすい位置に配置すること。【UC】司馬懿は伏兵状態からの奇襲ができるので隠しておくのも一つの手だ。基本的には敵の計略を雲散 or 反計し、「虚脱の連計」で敵の動きを止めたり、「刹那の求心」で強化し、敵を撃退してからの攻城や、「神速の理」で無理矢理攻城を取るといった戦い方になる。連計を狙いつつラインを上げるのが難しく、左右に広がる際に【UC】陳羣を狙われやすいので、【SR】夏侯惇でフォローしよう。マウントさえ取れてしまえば、ほとんど攻城までつなげることができるので、そこまでのプロセスを相手デッキごとに組み立てるといいだろう。

雲散・反計・虚脱の3つの連計による驚異的なプレッシャーを与えろ！

攻城時は連計をちらつかせつつ「刹那の求心」で[illegible]を上げよう。

追加武将カードリスト

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]69	SR	糜夫人	びふじん	1	騎兵	1	6	魅力	不惜身命の計(4)	撤退中の味方の復活カウントを減らす。使用すると自身は撤退する。復活した部隊は自城内に出現する。	一瞬	全体	SECRET
[illegible]057	C	諸葛瞻	しょかつせん	1	騎兵	2	8	魅力	小さき落雷(5)	範囲内に1本の雷を落とし、いずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前方円形中	SECRET
[illegible]71	C	楊儀	ようぎ	1	騎兵	2	6	伏兵	孔明の遺言(3)	範囲内の味方は、一瞬で城に戻る。ただしランダムで1部隊選択され、その部隊のみは効果の対象にならない。	一瞬	円形中	SECRET
[illegible]45	C	王甫	おうほ	1	[illegible]	2	5	—	車輪の伝授(3)	自身を除く、戦場でもっとも武力の大きい味方の槍兵の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。発動時に自身は撤退する。	知力時間	※1	攻撃力UP
[illegible]56	UC	蒋琬	しょうえん	1	[illegible]	2	8	—	長槍の伝授(3)	自身を除く、戦場でもっとも武力の大きい味方の槍兵の武力が上がり、槍が長くなる。発動時に自身は撤退する。	知力時間	※1	SECRET
[illegible]68	C	費禕	ひい	1	[illegible]	2	8	—	連環の連計(5)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵の移動速度を下げる。	知力時間	連計	最大兵力UP
[illegible]76	C	呂凱	りょがい	1	[illegible]	2	6	—	戦線復帰(4)	撤退中の味方を1部隊復活させる。2部隊以上の部隊が撤退していた場合はランダムで選択される。復活した部隊は撤退した場所に出現する。ただし敵陣で撤退した部隊は自陣で復活する。	一瞬	※2	最大兵力UP
[illegible]72	C	羅憲	らけん	1	槍兵	3	5	伏兵	長槍戦法(3)	自身の武力が上がり、槍が長くなる。	知力時間	自身	攻撃力UP
[illegible]53	UC	敬哀皇后	けいあいこうごう	1	弓兵	2	6	魅力	野戦の舞い(4)	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)互いに、部隊が撤退するたび、城にダメージを受けるようになる。	撤退するまで	敵城と自城(舞)	士気上昇UP
蜀054	C	黄皓	こうこう	1	歩兵	2	6	防柵	愚かなる転進(3)	範囲内の最も武力の大きい味方は、一瞬で城に戻る。	一瞬	敵陣	SECRET
蜀074	C	劉禅	りゅうぜん	1	歩兵	2	2	連計	愚帝の勅命(3)	戦場でもっとも武力の大きい味方の武力が変化する。効果はランダムで決定される。	知力時間	※3	最大兵力UP
蜀066	UC	鄧芝	とうし	1.5	騎兵	4	7	—	同盟締結(2)	最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。	士気	対戦中継続	最大兵力UP
[illegible]70	R	鮑三娘	ほうさんじょう	1.5	騎兵	4	6	復活、魅力	戦女の息吹(4)	範囲内の味方の兵力が徐々に回復する。	知力時間	前方円形中	士気上昇UP
[illegible]75	SR	劉備	りゅうび	1.5	騎兵	5	6	魅力	奮激の大号令(6)	範囲内の味方の武力と兵力が上がる。	知力時間	円形中	SECRET
[illegible]59	R	諸葛亮	しょかつりょう	1.5	[illegible]	3	9	伏兵、魅力、連計	蜀呉の連合号令(6)	範囲内の蜀と呉の味方すべての武力が上がる。この効果は対象に蜀と呉両方の部隊がいない場合、減少する。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]49	R	関索	かんさく	1.5	[illegible]	4	4	復活、魅力、覚醒	若き血の目覚め(3)	蜀の味方の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	自身	攻撃力UP 最大兵力UP
[illegible]61	UC	張姫	ちょうき	1.5	[illegible]	5	6	魅力	落雷(6)	範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	前方円形中	SECRET
[illegible]62	C	張嶷	ちょうぎょく	1.5	[illegible]	6	4	募兵	按兵不動(5)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。ただし効果中は移動が出来なくなる。	知力時間	自身	弓兵防御UP
[illegible]65	UC	張翼	ちょうよく	1.5	[illegible]	6	3	勇猛	長槍戦法(3)	自身の武力が上がり、槍が長くなる。	知力時間	自身	弓兵防御UP
[illegible]44	R	王桃	おうとう	1.5	弓兵	4	5	復活、防柵、魅力	桃色吐息(3)	範囲内の敵を強制的に前進させる。	知力時間	前方四角形	SECRET
[illegible]46	R	夏侯覇	かこうは	2	騎兵	7	6	連計	神速戦法(4)	自身の武力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]51	SR	魏延	ぎえん	2	騎兵	8	4	—	唯我独尊(4)	自身の武力が大幅に上がる。発動時、範囲内にいる自軍の部隊どれかひとつが撤退する。撤退する部隊がいない場合は効果が低い。	知力時間	円形中	SECRET
[illegible]58	R	諸葛亮	しょかつりょう	2	[illegible]	5	10	魅力	八卦陣の奥義(6)	範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。範囲内の敵の数よりも味方の数が多かった場合、範囲内の味方の武力を上げる。	一瞬/知力時間	前方円形中	最大兵力UP
[illegible]48	R	関興	かんこう	2	[illegible]	7	3	覚醒	車輪の号令(6)	範囲内の味方の槍兵の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]64	R	張苞	ちょうほう	2	[illegible]	7	3	覚醒	長槍の号令(7)	範囲内の味方の武力が上がり、槍が長くなる。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]73	UC	李厳	りげん	2	[illegible]	7	5	—	奮激大車輪(4)	自身の武力と兵力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]50	R	関平	かんぺい	2	[illegible]	8	3	—	特大車輪戦法(5)	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]47	SR	関羽	かんう	2.5	騎兵	9	6	募兵	武神降臨(4)	自身の武力が長時間上がる。さらに自身が敵部隊を撤退させるたび武力と移動速度が上がる。	知力長時間	自身	最大兵力UP 槍兵防御UP
[illegible]63	SR	張飛	ちょうひ	2.5	騎兵	9	4	勇猛、募兵	決着の刻(4)	自身の武力が上がり、範囲内のもっとも武力の高い敵に向かっていく。さらに対象の敵は自身に向かってくる。	知力時間	前方円形中	最大兵力UP
[illegible]52	SR	姜維	きょうい	2.5	[illegible]	7	7	魅力、募兵、覚醒	受け継ぎし陣法(6)	範囲内の味方の武力が上がり、計略の対象にならなくなる。	知力時間	円形中	SECRET
[illegible]60	R	趙雲	ちょううん	2.5	[illegible]	8	7	復活、勇猛、魅力	疾風大車輪(4)	自身の武力と移動速度が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	知力時間	自身	攻撃力UP 最大兵力UP
[illegible]67	R	馬超	ばちょう	2.5	槍兵	9	5	魅力	獅子の剛槍(5)	自身の武力と移動速度と槍撃ダメージが上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]55	SR	黄忠	こうちゅう	2.5	弓兵	9	3	勇猛、防柵	不撓不屈(5)	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	一瞬	自身	射程距離UP

※1最も武力の大きい槍兵の中からランダムで1部隊　※2撤退中の味方の中からランダムで1部隊　※3最も武力の大きい部隊の中からランダムで1部隊

注目武将ピックアップ

[R] 鮑三娘　イラスト：陵原一樹

武力・知力は若干物足りないが、「魅力」と「復活」の特技を加味すれば優秀。何よりも「戦女の息吹」は士気4で自身を含む味方の兵力を徐々に[illegible]させる強力な計略で、[illegible]から終盤までどこで[illegible]強い。

[R2] 諸葛亮　イラスト：Wolfina

自身の武力は低めだが、「八卦の陣法」は範囲内の敵と味方の数によって落雷と号令を使い分けることができるので、汎用性が非常に高い。枚数の多いデッキは号令時の対象が増え、総武力が上がるのでおススメだ。

[R3] 馬超　イラスト：川原正敏

コストに見合った能力を持つ。「獅子の剛槍」中の槍撃は、敵の武力にあまり左右されずにダメージを与えられるので、槍版の「白銀の獅子」という感覚だ。槍撃を効率よく出せれば、号令や超絶強化を一人で粉砕することも可能だ。

デッキ紹介

大徳息吹デッキ

武将名（兵種 / コスト / 能力）
【R3】馬超（槍兵 /2.5/ 武 9・知 5）
【SR】劉備（槍兵 /2/ 武 6・知 7）
【R】鮑三娘（騎兵 /1.5/ 武 4・知 6）
【R】関銀屏（槍兵 /1/ 武 3・知 5）
【C】夏侯月姫（槍兵 /1/ 武 2・知 7）

イラスト（左から）：川原正敏、川原正敏、藤原一樹、藤原一樹、小室和生

開幕からの「戦女の息吹」！

このデッキ最大の特徴は、使用している武将 5 人全員が「魅力」持ちであるということ。開幕の時点で既に士気が 2.5 たまった状態から始まり、ほとんどのデッキに対して士気的に有利な状況を作れる。「戦女の息吹」は必要士気 4 で使えるため、相手の士気が満足にたまらない状態でこちらだけ一方的に計略を使っていける。これで開幕から高い確率で攻城に結び付けることができ、「蜀軍の大攻勢」などと組み合わせれば、相手のデッキ・兵法によっては開幕早々に落城 or 致命的なダメージを負わせることができるだろう。序盤「戦女の息吹」を使っても、それ以降それほど士気量で不利になるわけでもないので、基本的に「戦女の息吹」でラインを高く維持し、それに対して敵が号令など大きな士気の計略を使ってきたら、いったん引くなどして士気差を縮め、「劉備の大徳」から一気に攻城を狙うといい。【SR】「劉備」などが撤退している状況では、【R3】馬超の「獅子の剛槍」が頼りになる。一人でも活路を開くことができるので、速度の上がった状態での槍撃をマスターしよう。

開幕の魅力差を生かして「戦女の息吹」で無理矢理攻城へつなげよう。

全滅に近い状態でも、馬超さえいれば窮地を救うことができるぞ。

6枚八卦陣デッキ

武将名（兵種 / コスト / 能力）
【R2】諸葛亮（槍兵 /2/ 武 5・知 10）
【SR】魏延（騎兵 /2/ 武 8・知 4）
【UC】姜維（槍兵 /1/ 武 4・知 4）
【C】廖化（騎兵 /1/ 武 3・知 4）
【R】関銀屏（槍兵 /1/ 武 3・知 5）
【C】羅憲（槍兵 /1/ 武 3・知 5）

イラスト（上段左から）：Wolfina、タカヤマトシアキ、岡田芽武
（下段左から）YOOTH、藤原一樹

計略使用時の武力で押し込め

一番の狙いは「八卦陣の奥義」で【R2】諸葛亮以外の 5 部隊を強化しての武力押し。「八卦陣の奥義」の号令版は、自身が対象にならないものの、通常の英傑号令よりも武力上昇値が大きめなので、号令対決で負けることは少ない。何よりも、枚数差で有利な部分を作れるので、攻城へと結び付けやすい。相手が枚数の少ないデッキだったり、主力武将が限られている場合には、「八卦陣の奥義」の落雷版で撃破するのもアリだ。また、諸葛亮が撤退してしまっている状況では【SR】魏延の「唯我独尊」が頼りになる。諸葛亮以外の武将であれば、どの武将を犠牲にしてもほぼ問題無いので、少ない士気で気軽に使っていけるのもポイントだろう。また、魏延に「唯我独尊」か「八卦陣の奥義」が掛かっている状態であれば、【R】関銀屏が「若き血の目覚め」で車輪状態になることを覚えておこう。

敵主力の知力が低い場合や、舞い計略をつぶしたい場合には落雷が有効。

武力で打ち勝てると判断したなら武力押しの号令を使って攻め込もう。

蜀連計デッキ

武将名（兵種 / コスト / 能力）
【SR】劉備（槍兵 /2/ 武 6・知 7）
【R】姜維（槍兵 /2/ 武 7・知 7）
【R】夏侯覇（騎兵 /2/ 武 7・知 6）
【C】孟達（槍兵 /1/ 武 3・知 5）
【C】費禕（槍兵 /1/ 武 2・知 8）

イラスト（左から）：川原正敏、藤原一樹、山宗、仙田聡、金田榮路

連計を盾に敵の動きを封じよう

蜀単一勢力で【C】費禕の「連環の連計」と特技「連計」持ちの武将を組み込んだデッキ。狙うはもちろん連計範囲に敵をうまく誘導してからの「連環の連計」だ。伏兵が居ないので奇襲などはできないが、「連計」持ちの【R】夏侯覇が騎兵であるため、その機動力を生かせば連計の範囲をある程度自在に操ることができ、相手を捕らえやすくなるだろう。敵全員を入れるのではなく、敵の主力が数部隊範囲内に入ったら迷わず「連環の連計」を撃っていっていい。もちろん敵は連計を警戒し、固まった状態では攻めてくることは少ないので、その場合は逆に集中攻撃からの各個撃破を狙うといい。「連環の連計」はただのおとりにして、「劉備の大徳」で攻め込んだり、【R】姜維の「挑発」などを使って敵の中核を担う武将を倒していき、数的有利を出して攻城までもっていくのもいいだろう。劉備・姜維が撤退させられてしまった場合や、守りにおいて苦しい状況に立たされ、さらに士気が少ない場合には、【R】夏侯覇の「神速戦法」か、【C】孟達の「反逆の狼煙」で血路を開こう。

連計マウントにより、敵はうかつに前に出てくることができなくなる。

いざという時には孟達の反逆の狼煙で大活躍してくれるぞ

追加武将カードリスト

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
呉044	C	顧雍	こよう	1		1	7	防柵	死地の防柵(3)	自軍の配置した、壊れたものを含むすべての防柵を復活させ、短時間強化する。ただし効果が終わると、この計略による効果は消滅する。	知力短時間	全体	計略時間UP
呉052	UC	諸葛恪	しょかつかく	1		3	8	—	孫呉の守成(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内の敵の城攻撃力を下げる。	知力時間	自陣	SECRET
呉050	SR	小虎	しょうこ	1	弓兵	1	8	魅力	孫呉の祈り(4)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内の味方の兵力を上げる。	一瞬	前方円形中	士気上昇UP
呉059	R	張悌	ちょうてい	1	弓兵	1	6	覚醒	火計(7)	範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉057	UC	孫晧	そんこう	1	弓兵	2	2	—	意地の勅命(3)	自身を除く、戦場でもっとも武力の大きい味方の武力が上がる。ただし効果が終わるとその部隊は撤退する。	知力時間	※1	SECRET
呉063	C	歩騭	ほしつ	1	弓兵	2	7	伏兵	ふんばれ!(3)	範囲内の呉の味方の武力が上がり、効果中は移動が出来なくなる。	知力時間	横長大	SECRET
呉066	C	陸績	りくせき	1	弓兵	2	5	防柵	守城弓戦法(3)	自身の武力が上がり、矢を当てている敵の攻城ゲージが止まる。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉058	SR	大虎	たいこ	1	歩兵	1	5	魅力	大流星の儀式(7)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)敵城にダメージを与える。	一瞬	敵城	士気上昇UP
呉047	UC	朱桓	しゅかん	1.5	騎兵	4	7	—	火計(7)	範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	SECRET
呉051	C	鍾離牧	しょうりぼく	1.5	騎兵	5	4	—	孫呉の武(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉054	UC	沈瑩	しんえい	1.5	槍兵	4	4	勇猛、覚醒	決死の攻城(5)	敵城にダメージをあたえる。ただし自身の攻城ゲージが出ている間しか使用することができない。使用すると自身は撤退する。	一瞬	敵城	SECRET
呉045	UC	周泰	しゅうたい	1.5	槍兵	5	3	防柵	孫呉の武(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
呉065	R	陸抗	りくこう	1.5	弓兵	3	7	連計、覚醒	呉魏の連合号令(6)	範囲内の呉と魏の味方すべての武力が上がる。この効果は対象に呉と魏両方の部隊がいない場合、減少する。	知力時間	横長大	最大兵力UP
呉055	UC	全琮	ぜんそう	1.5	弓兵	4	7	—	孫呉の戦火(5)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	一瞬	縦長	騎兵防御UP
呉046	C	周魴	しゅうほう	1.5	弓兵	5	6	—	遠弓麻痺矢戦法(4)	自身の武力と射程距離が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉048	C	朱拠	しゅきょ	1.5	弓兵	5	7	—	守城徒弓戦法(4)	自身の武力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。さらに矢を当てている敵の攻城ゲージが止まるようになる。	知力時間	自身	最大兵力UP 騎兵防御UP
呉049	R	蒋欽	しょうきん	1.5	弓兵	5	4	—	遠弓の大号令(6)	範囲内の味方の弓兵は、武力と射程距離が上がる。	知力時間	横長大	SECRET
呉062	UC	文欽	ぶんきん	1.5	弓兵	5	6	連計	弱体徒弓戦法(4)	自身の武力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。さらに矢を当てている敵の武力が下がる。	知力時間	自身	SECRET
呉064	R	李異	りい	1.5	弓兵	5	4	勇猛	死亡的遊技(4)	自身の武力が大幅に上がる。ただし効果中に自身が攻撃している対象の部隊が撤退すると自身も撤退する。	知力時間	自身	SECRET
呉043	UC	賀斉	がせい	1.5	弓兵	6	5	—	孫呉の武(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
呉069	SR	淩統	りょうとう	2	槍兵	8	3	—	孫呉の武(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
呉056	SR	孫権	そんけん	2	弓兵	6	8	防柵、魅力	守成の連計(4)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵の城攻撃力を下げる。	知力時間	連計	最大兵力UP 攻撃力UP
呉060	R	丁奉	ていほう	2	弓兵	7	6	—	徒弓の大号令(6)	範囲内の味方の武力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。	知力時間	横長大	射程距離UP
呉068	R	留賛	りゅうさん	2	弓兵	7	4	勇猛、防柵	最期の戦歌(4)	自身の武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。ただし効果が終わると撤退する。	知力時間	自身	最大兵力UP
呉061	R	文鴦	ぶんおう	2.5		8	2	連計、覚醒	大胆不敵(5)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が大幅に上がり、さらに知力と移動速度が上がる。	知力時間	自身	弓兵防御UP
呉067	SR	陸遜	りくそん	2.5		8	9	防柵	孫呉の大号令(6)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内の呉の味方すべての武力が上がる。	知力時間	横長大	計略時間UP
呉053	R	徐盛	じょせい	2.5	弓兵	8	8	防柵	麻痺徒弓戦法(5)	自身の武力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。さらに矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	知力時間	自身	射程距離UP

※1 最も武力の大きい部隊の中からランダムで1部隊

追加武将カードリスト

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]	R	成公英	せいこうえい	1	歩兵	3	7	伏兵、連計	解除戦法(3)	自身の武力と移動速度が上がり、接触した敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消すようになる。	知力時間	自身	攻撃力UP 最大兵力UP
[illegible]	C	張横	ちょうおう	1	歩兵	4	2	—	解除戦法(3)	自身の武力と移動速度が上がり、接触した敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消すようになる。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]	C	梁興	りょうこう	1.5	騎兵	5	4	復活	毒の連計(4)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵の兵力を徐々に下げる。この効果は城に入ることで消滅する。	知力時間	連計	SECRET
[illegible]	R	呂姫	りょき	1.5		6	3	魅力	戦姫の怒り(4)	自身の武力が上がる。その効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。	知力時間	自身	最大兵力UP
[illegible]	UC	俄何焼戈	がかしょうか	1.5	歩兵	6	1	勇猛、覚醒	強化戦法(4)	自身の武力が上がる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	C	程銀	ていぎん	1.5	歩兵	6	3	—	解除戦法(3)	自身の武力と移動速度が上がり、接触した敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消すようになる。	知力時間	自身	SECRET
[illegible]	SR	馬騰	ばとう	2		7	5	勇猛	暴乱の道(6)	範囲内の西涼軍の味方は武力と移動速度が上がる。ただし効果中は、効果を受けている部隊が多いほど自軍の城にダメージを受ける。	知力時間	横長大	最大兵力UP
[illegible]	SR	馬超	ばちょう	2.5	騎兵	8	4	勇猛、覚醒	錦馬超の一喝(3)	範囲内の敵を短時間、移動できなくする。	知力短時間	円形中	SECRET
[illegible]	R	龐徳	ほうとく	2.5		8	6	復活、連計	人馬一体(3)	武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	知力時間	自身	突撃 ダメージUP

注目武将ピックアップ

【UC】沈瑩　イラスト：川瀬圭一

開幕の能力値はコスト1.5の槍兵としては低いが、「覚醒」の特技により、終盤は納得のスペックへと変化。「決死の攻城」は攻城準備中であれば、乱戦されていようが自身の撤退と引き換えに確実に攻城できるので、非常に優秀な計略といえるだろう。

C顧雍　イラスト：仙田聡

「死地の防柵」は壊れた防柵を短時間だが復活させる計略で、防柵が多めのデッキでリードを奪った後は重宝する。武力は低いが、自身が槍兵なので、弓兵の多めな呉軍にとって脅威である騎兵へのけん制役を担うことができる。

デッキ紹介

孫呉の流星デッキ

「孫呉の大号令」で守る！

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】陸遜（槍兵／2.5／武8・知9）
【UC】小喬（歩兵／1.5／武2・知4）
【C】陸績（弓兵／1／武2・知5）
【C】虞翻（弓兵／1／武1・知7）
【UC】韓当（弓兵／1／武3・知3）
【C】顧雍（槍兵／1／武1・知7）

イラスト（左から）：風間雷太、音楽ナスカ、飯田牧子、藤谷、TOHRU、仙田聡

デッキのコンセプトは「流星の儀式」で城ダメージを取って、「孫呉の大号令」＆「死地の防柵」で守り切るというもの。「流星の儀式」を発動するタイミングは基本的に大きく分けて2パターン。士気が5たまった時か、士気10程度たまった時点。相手の攻勢を防ぎ切れると判断したなら前者、そうでなければ「孫呉の大号令」などでカバーできる後者を選ぼう。相手デッキや状況に応じて変える必要がある。城ゲージでリードした後は、「孫呉の大号令」、「死地の防柵」を連発して守り切るといいだろう。

槍に守られた状態で「孫呉の大号令」を使えるので、ため中は比較的安全だ。

残り時間が少なければ「死地の防柵」で柵を復活させて時間を稼ごう。

決死の攻城デッキ

「決死の攻城」でリードを奪おう

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】呂蒙（弓兵／2.5／武8・知9）
【UC】沈瑩（槍兵／1.5／武4・知4）
【R】蒋欽（弓兵／1.5／武5・知4）
【UC】孫権（弓兵／1.5／武4・知6）
【C】陸績（弓兵／1／武2・知5）

イラスト（左から）：風間雷太、川瀬圭一、伊藤サトシ、陸原一樹、飯田牧子

後半勝負のデッキで、それまでは基本的に「麻痺矢の大号令」で守ることになる。麻痺矢で敵を壊滅状態にできた場合には攻城しにいけるが、そうでなければ【UC】沈瑩の「決死の攻城」で無理矢理攻城ダメージを奪おう。「決死の攻城」分の士気差は「連環の法」などでできる限り相殺すること。敵に足並みをそろえられると厄介なので、弓サーチできっちり集中攻撃し、各個撃破していきたい。足並みを乱し、数的有利を出した状況で低武力の武将を1部隊端攻城に向かわせればさらに守りやすくなるぞ。

厄介な舞い系の計略持ちが居る場合は遠弓の大号令でつぶそう。

麻痺矢マウントからの攻城が難しそうなら「決死の攻城」を使おう。

注目武将ピックアップ

【SR2】馬超　イラスト：獅子猿

「覚醒」したときの能力値は非常に優秀。敵の動きを一定時間停止させる「錦馬超の一喝」は、攻城を成功させる以外にも、敵の突撃を無効化して撃破したりと、多くの場面で重宝する優秀な計略。少ない消費士気で使えるのも強みだ。

【R】成公英　イラスト：獅子猿

能力は悪くないが、歩兵なので戦力的には乏しい。とはいえ、「伏兵」の威力がそれなりに高く、何よりも「解除戦法」の使い勝手が非常にいいので心強い。「八卦の陣法」の二人掛けなど、計略の対象にならない状態も消すことができるので、覚えておこう。

デッキ紹介

一喝デッキ

計略の取捨選択を適切に

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR2】馬超（騎兵／2.5／武8・知4）
【R】成公英（歩兵／1／武3・知7）
【R】馬岱（騎兵／1.5／武6・知5）
【C】侯成（騎兵／1／武4・知1）
【UC】董白（騎兵／1／武2・知5）
【UC】李儒（弓兵／1／武1・知8）

イラスト（左から）：獅子猿、獅子猿、西山優里子、川瀬圭一、音楽ナスカ、夢路キリコ

号令などの全体強化は無く、必要士気の少ない単体の計略を小出しにして攻城し、局地戦を制して守り切るデッキ。数的な有利を出しやすいので、常に騎兵2体で両サイドから端攻城を狙い、相手の足並みをそろわせないようにするのが基本。端攻城を妨害されそうなら、「錦馬超の一喝」や「不屈の忠義」で粘って無理矢理攻城を取り、「暗殺の毒」などで守り切るのがいいだろう。また、相手の計略には【R】成公英の「解除戦法」で対処。状況に合わせた適切な計略選びが重要になる。

「八卦の陣法」2体掛けも写真の通り無効化することができる。

攻城時、敵が突撃を仕掛けてくるところで「錦馬超の一喝」、そして突撃！

追加武将カードリスト

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]25	UC	閻象	えんしょう	1	[illegible]	2	8	—	封印の連計(3)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵は計略が使用できなくなる。	知力時間	連計	計略時間UP
[illegible]030	C	楊弘	ようこう	1	[illegible]	2	7	連計	士気集積(4)	効果終了時に士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	知力時間	—	SECRET
[illegible]028	C	辛評	しんぴょう	1.5	攻城兵	3	8	防柵	時限式自爆(3)	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。効果後、自身は撤退する。	一瞬	円形中	移動速度UP
[illegible]023	R	袁術	えんじゅつ	1.5	攻城兵	4	4	募兵、連計	袁涼の連合号令(6)	範囲内の袁紹軍と西涼軍の味方すべての武力が上がる。この効果は対象に袁紹軍と西涼軍両方の部隊がいない場合、減少する。	知力時間	横長大	SECRET
[illegible]027	UC	蒋義渠	しょうぎきょ	1.5	攻城兵	4	7	—	大河氾濫(6)	範囲内の敵に水によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。その範囲は士気ゲージ量が多いほど大きい。	一瞬	前方横長	SECRET
[illegible]024	R	袁紹	えんしょう	2	[illegible]	7	6	募兵	王者の進軍(6)	範囲内の袁紹軍の味方の武力と城攻撃力が上がり、移動速度が下がる。武力の効果は、対象となった味方の部隊数が多いほど大きい。	知力時間	前方横長	槍兵防御UP
[illegible]026	SR	顔良	がんりょう	2.5	[illegible]	9	6	—	戦功の誉れ(6)	自身の武力が上がる。さらに自身が効果中に撤退させた敵部隊数に応じて、効果終了時に士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	知力時間	自身	突撃ダメージUP 移動速度UP
[illegible]029	SR	文醜	ぶんしゅう	2.5	[illegible]	9	4	勇猛	勇将の襲撃(4)	武力と兵力、城攻撃力が上がる。武力は士気ゲージ量が多いほど大きく上がる。	知力時間	自身	突撃発動UP 移動速度UP

【R】袁紹　イラスト：RARE ENGINE

バランスのいい能力値を持ち、袁紹軍では[illegible]コスト2の高武力槍兵。「王者の進軍」は使いにくいものの、決まれば高い効果を発揮。1度目の[illegible]の際、自身を範囲に入れなければ2度掛けも可能なので、チャンスがあれば狙っていくといい。

【SR】文醜　イラスト：TOHRU

[illegible]

デッキ紹介

二枚看板デッキ

高武力騎兵で暴れ回れ！

武将名（兵種／コスト／能力）
【SR】顔良（騎兵／2.5／武9・知6）
【SR】文醜（騎兵／2.5／武9・知4）
【C】審配（歩兵／1／武2・知7）
【SR】甄洛（弓兵／1／武2・知5）
【R】陳琳（槍兵／1／武2・知8）

イラスト（左から）：TOHRU、TOHRU、山本章史、masaki、夢路キリコ

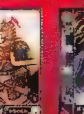
袁紹軍の二枚看板、【SR】文醜と【SR】顔良を両方入れた[illegible]らしいデッキだ。顔良はそれなりに知力は高いが、文醜は知力が低いので、妨害計略対策として「浄化の計」を持つ【SR】甄洛を投入。ダメージ計略に対しては顔良か文醜のどちらかに的を[illegible]らせるよう部隊を分けて対処しよう。[illegible]には、主に文醜の「勇将の襲撃」を使っていくことになる。[illegible]が回復し、武力と攻城力が上がるので、かなり[illegible]っていけるぞ。「連環の[illegible]」と【R】陳琳の「檄文」を組み合わせて攻城を取る選択肢も[illegible]。

顔良デッキや多枚数のデッキには【SR】顔良の「戦功の誉れ」が活躍。

王者デッキ

「王者の進軍」で一気に落城勝利

武将名（兵種／コスト／能力）
【R2】袁紹（槍兵／2／武7・知6）
【UC】劉備（槍兵／1.5／武5・知5）
【UC】紀霊（騎兵／1.5／武6・知4）
【R】陳琳（槍兵／1／武2・知8）
【UC】田豊（攻城兵／1／武2・知8）
【C】逢紀（攻城兵／1／武3・知7）

イラスト（左から）：RARE ENGINE、ファントム、広瀬総士、[illegible]、[illegible]、山本章史

「王者の進軍」は足並みがそろった状態で発動できれば非常に強力。攻城力が上がるので、【UC】紀霊以外の攻城であれば、敵に致命的なダメージを与えることができる。問題はどうやってその状況に持っていくか。基本的には【R】陳琳の「檄文」と【UC】田豊の「水計」によるプレッシャーをかけながら進軍していくとラインを上げやすい。必ずしも「王者の進軍」を狙うのではなく、そういった計略で打開していく選択肢もある。全体的に足が遅いので帰城する場合は「迅速な転進」が生命線になる。

敵城前にたどり着いて「王者の進軍」を掛けられれば、もらったも同然!?

ライン上げの際には田豊の「水計」でプレッシャーを与えよう。

追加武将カードリスト

カードNo.	レア	武将名	よみ	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(必要士気)	計略効果	効果時間	効果範囲	戦器効果
[illegible]	UC	禰衡	でいこう	1	歩兵	3	9	—	指鹿為馬の連計(3)	【連計】(通常は自身の周囲にしか効果範囲はないが、連計を持つ味方がいる場合、その味方との間が効果範囲となる)範囲内の敵の知力を下げる。	連計	知力時間	SECRET
[illegible]	C	樊氏	はんし	1	弓兵	1	6	魅力	跡目争いの命令(3)	戦場でもっとも武力の大きい味方の武力が大幅に上がり、操作不能になってランダムに移動する。効果が終わると撤退する。	※1	知力時間	SECRET
[illegible]	UC	公孫淵	こうそんえん	1.5	[illegible]	5	4	—	多勢力の大号令(6)	範囲内の味方の武力が上がる。その効果は戦場にいる部隊の勢力の数が多いほど大きい。	横長大	知力時間	最大兵力UP
[illegible]	C	張燕	ちょうえん	1.5	歩兵	6	2	復活、連計	山賊の群れ(3)	自身の兵力が回復する。	自身	一瞬	伏兵防御UP

※1：最も武力の大きい[illegible]ムで1部隊

作品の枠を越えて、『若き獅子の鼓動』に参戦！

レジェンド 注目武将ピックアップ

【LE】姜維 イラスト：横山光輝/光プロ

横山光輝『三国志』では、諸葛亮に初の敗北を与えた智将。蜀に下った後は諸葛亮から兵法のすべてを授かった人物なので、計略「受け継がし陣法」はまさにイメージ通り！ 新カードと同性能というのもうれしい。

【LE2】趙雲 イラスト：本宮ひろ志

出展作『天地を喰らう』では、見開きページでの5人斬りが印象的だった本宮版趙雲。新カード【R】趙雲と同性能なので、計略「疾風大車輪」の性能の研究次第では、原作以上の武者ぶりを発揮するかも……？

【BLE】芙蓉姫 イラスト：横山光輝/光プロ

出典作では、劉備の淡い初恋の相手として登場した鴻家の姫君。【UC】甘皇后と同性能のカードで、計略も「回復の舞い」だが、甘皇后と同時には使用できないので、ダブル回復は残念ながら不可能となっている。

追加武将カードリスト レジェンド

カードNo.	勢力	レア	コスト	武将名（よみ）	兵種	武力	知力	特技	計略名（必要士気）	計略効果	イラスト
[illegible]	魏	LE	2	夏侯惇 -元譲-（かこうじゅん げんじょう）	騎兵	7	6	魅力、勇猛	隻眼の睨み（5）	範囲内の敵の武力を下げる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	BLE	2.5	許褚 -仲康-（きょちょ ちゅうこう）	弓兵	9	1	防柵、募兵	刹那の怪力（3）	自身の武力が短時間、大幅に上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	LE	2	司馬懿 -仲達-（しばい ちゅうたつ）	[illegible]	6	10	伏兵、魅力	攻守自在（6）	範囲内の敵の武力と知力を下げる。範囲内の敵の数より味方の数が多かった場合、範囲内の味方の武力と移動速度を上げる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	BLE	1.5	曹仁 -子孝-（そうじん しこう）	騎兵	5	6	—	刹那の号令（3）	範囲内の味方の武力を短時間上げる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	LE	2.5	曹操 -孟徳-（そうそう もうとく）	騎兵	8	9	魅力	覇者の求心（6）	範囲内の魏の味方すべての武力が上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	BLE	2	張郃 -儁乂-（ちょうこう しゅんがい）	槍兵	7	5	—	刹那の粘り（3）	範囲内の味方の武力によるダメージを短時間軽減する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	BLE	2.5	典韋（てんい）	槍兵	9	1	防柵	身代わり（3）	撤退中の味方を1部隊復活させる。使用すると自身は撤退する。2部隊以上の部隊が撤退していた場合はランダムで選択される。復活した部隊は自城内に出現する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	魏	BLE	2	龐徳 -令明-（ほうとく れいめい）	騎兵	8	4	勇猛	特攻戦法（4）	武力と城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1.5	関平（かんぺい）	槍兵	5	5	募兵	奮激戦法（3）	自身の武力が上がり、さらに兵力が回復する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1.5	魏延 -文長-（ぎえん ぶんちょう）	[illegible]	6	4	—	反逆の狼煙（4）	自身の武力が大幅に上がる。発動時、戦場にいる自軍の部隊どれかひとつが撤退する。撤退する部隊がいない場合は効果が低い。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	2.5	姜維 -伯約-（きょうい はくやく）	[illegible]	7	7	魅力、募兵、覚醒	受け継ぎし陣法（6）	範囲内の味方の武力が上がり、計略の対象にならなくなる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	2	黄忠 -漢升-（こうちゅう かんしょう）	弓兵	7	4	防柵	零距離戦法（4）	自身の武力が大幅に上がり、弓の射程距離が下がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1.5	周倉（しゅうそう）	[illegible]	6	3	勇猛	大車輪戦法（4）	自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	1.5	諸葛亮 -孔明-（しょかつりょう こうめい）	弓兵	3	9	防柵	石兵八陣（4）	範囲内の敵をランダム移動状態にする。	本宮ひろ志
[illegible]	蜀	BLE	1.5	徐庶 -元直-（じょしょ げんちょく）	騎兵	3	9	伏兵	落雷（6）	範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	2.5	趙雲 -子龍-（ちょううん しりゅう）	槍兵	8	7	復活、勇猛、魅力	疾風大車輪（4）	自身の武力と移動速度が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。	本宮ひろ志
[illegible]	蜀	BLE	1	張松 -永年-（ちょうしょう えいねん）	騎兵	1	6	—	蜀への誘導（3）	範囲内のすべての敵が自身に向かってくる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1.5	馬岱（ばたい）	騎兵	5	7	伏兵	質実剛健（3）	自身の武力が上がり、敵の計略の効果を受けなくなる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	2.5	馬超 -孟起-（ばちょう もうき）	槍兵	9	5	魅力	獅子の剛槍（5）	自身の武力と移動速度と槍撃ダメージが上がる。	本宮ひろ志
[illegible]	蜀	LE	2	馬超 -孟起-（ばちょう もうき）	騎兵	8	3	勇猛	一騎当千（5）	自身の武力が大幅に上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1	芙蓉姫（ふようひめ）※1	歩兵	1	4	魅力	回復の舞い（7）	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）自身を除くすべての味方は兵力が回復し続ける。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	BLE	1	龐統 -士元-（ほうとう しげん）	槍兵	1	9	伏兵	連環の計（6）	範囲内の敵の移動速度を下げる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	蜀	LE	1.5	劉備 -玄徳-（りゅうび げんとく）	槍兵	5	5	魅力	指揮（5）	範囲内の味方の武力が上がる。	吉永裕介
[illegible]	呉	LE	2	甘寧 -興覇-（かんねい こうは）	弓兵	8	2	勇猛	双弓麻痺矢戦法（5）	自身の武力が上がり、2部隊に弓攻撃ができるようになり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	LE	3	周瑜 -公瑾-（しゅうゆ こうきん）	弓兵	8	10	伏兵、魅力	最期の業炎（4）	範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ただし効果が終わると自身は撤退する。ダメージは互いの知力で上下する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	LE	1.5	孫権 -仲謀-（そんけん ちゅうぼう）	弓兵	5	6	魅力	若き王の手腕（6）	範囲内の呉の味方すべての武力が上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	BLE	2	孫策 -伯符-（そんさく はくふ）	[illegible]	7	4	勇猛、魅力	雄飛の時（4）	【ため計略】（計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない）自身の武力が大幅に上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	BLE	2	太史慈 -子義-（たいしじ しぎ）	弓兵	8	4	勇猛	天衣無縫（6）	自身の武力が大幅に上がり、さらに知力と移動速度が上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	BLE	2	陸遜 -伯言-（りくそん はくげん）	[illegible]	5	9	防柵	夷陵の炎（7）	範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	BLE	2.5	呂蒙 -子明-（りょもう しめい）	弓兵	8	9	防柵	麻痺矢の大号令（7）	範囲内の味方の弓兵の武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	呉	LE	1.5	魯粛 -子敬-（ろしゅく しけい）	槍兵	4	8	防柵	同盟締結（2）	最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。	片山まさゆき
[illegible]	呉	BLE	1.5	魯粛 -子敬-（ろしゅく しけい）	槍兵	4	8	防柵	同盟締結（2）	最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。	横山光輝/光プロ
[illegible]	涼	BLE	1.5	貂蝉（ちょうせん）	弓兵	2	5	魅力	傾国の舞い（7）	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）敵城にダメージあたえつづける。	横山光輝/光プロ
[illegible]	涼	BLE	3	呂布 -奉先-（りょふ ほうせん）	騎兵	10	2	勇猛	赤兎咆哮（4）	武力と移動速度が大幅に上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向に強制的に移動する。	横山光輝/光プロ
[illegible]	袁	BLE	2	顔良（がんりょう）	騎兵	8	3	勇猛	先陣の誉れ（5）	武力が上がる。さらに効果終了時に士気が上がる。（撤退や計略による効果消滅のときには上がらない）	横山光輝/光プロ
[illegible]	袁	BLE	2	文醜（ぶんしゅう）	騎兵	8	3	勇猛	士気旺盛（4）	武力が上がる。その効果は士気ゲージ量が多いほど大きい。	横山光輝/光プロ
[illegible]	[illegible]	BLE	2.5	孟獲（もうかく）	象兵	6	2	復活、復活、復活	南蛮王の大号令（5）	範囲内の他勢力の味方すべての武力が上がる。	横山光輝/光プロ
[illegible]	[illegible]	LE	3	呂布 -奉先-（りょふ ほうせん）	騎兵	10	1	勇猛	天下無双（6）	自身の武力が大幅に上がる。さらに兵力が回復し、移動速度が上がる。	本宮ひろ志

※1 蜀の【UC】甘皇后と同時使用不可

三国志大戦2 強豪プレイヤー列伝

現世武帝 特別編

「皇帝に聞く」(後編)

『若き獅子の鼓動』稼働直前の1月某日、4人の皇帝君主が世間でよく聞かれる質問に答えてくれた！　先月号の前編に続き、今回は座談会後半部分の模様をお届けしよう。伸び悩むあなたに必要な秘けつが、きっとこの座談会の中にある!!

強くなるにはどうすればいいのか？ 上位プレイヤーの思考を明らかにする！

先月号での前編では、立ち回りと技術の重要性や、攻めと守りの判断基準など、技術的な面での質問が続いた座談会(その要点については最後のチェックリスト参照)。

場が盛り上がるうちに、話題はよりディープかつ具体的な方向へ――。

――ここからは対戦の中でも、メンタル面の質問をさせていただきますね。「自分が上達したと実感できるのは、どんな時ですか？」

シフクノ　この中では僕が一番ランカーになるのは遅かったと思いますけど、上位ランキングに名前が載ったときは「上に来たんだなぁ」と実感しましたね。

――[illegible]ようやくですか――。

菊　僕もランキングトップ10というのにはあこがれがあったんで、入れた時には上達を実感しましたよ。

――では、なぜそこまで上がることができるようになったのか、ご自身では分かりますか？

菊　自分のデッキを生かせるようになった、というのが大きな理由ですかね。頭で考えている戦術が実践できたり、あるいは対戦中に新しい戦術が発見できたりすると、自分も成長したなぁと思えます。

黄金の隼　同じデッキを使っている人が「このデッキには勝てない」と話してくれた時、立ち回りがその人と自分とでは違って、こっちは勝ててるんだけど……とか思う時に、上達したんだなぁって感じます。

――[illegible]覇王になれた時のきっかけは何でしたか？

fan114　僕はもう、デッキ変更ですね。魏4ですよ。

シフクノ　（力強く）馬周瑜（排出停止の【R2】周瑜）との出会いです！

fan114　あー、はいはい（笑）。

シフクノ　いや、ホントなんですってば！　馬周瑜と【SR】孫堅で覇王になれたのが、運命の始まりでした……（笑）。

菊　僕もデッキ変更がきっかけでしたね。魏単大会で使ったデッキを少しいじって使ってみたら、そのまま覇王になれましたから。

黄金の隼　僕は初志完徹さんの5枚神速を見て「カッコイイなぁ」と思って使ってみたら、最初は勝てなかったんですけど……慣れるにつれて勝率も上がっていったんですよ。これが一番のきっかけだったと思います。

――なるほど、自分に合っているデッキが見つかったわけですね。ちなみに、「合っている」と実感したのはどのような点からでしたか？

黄金の隼　勝ち星の数と、立ち回りのしやすさですね。

fan114　あとは兵種やデッキ枚数のバランスですね。一番使いやすい比率になると、しっくり来るんです。

シフクノ　僕も大徳を五枚八卦デッキに切り替えみても、主な兵種は変わらなかったから違和感無かったですね。

――[illegible]

fan114　分かりやすいのは、征覇王→皇帝ですよね。全国9（Ver.2.01時点）となるとさすがに運も必要です。

下から順番に見ていくと、まず州の人のリプレイなどを見てよく感じるのは、自分がしたいことをするだけという人が多いということです。

黄金の隼　覇者の対戦は、開幕から一気に終わることが多いイメージがありますね。

fan114　いざ戦況が傾くと、粘れない人が多いんですよね。覇者→覇王の条件は、やっぱりそこで生きるスキルがどれだけ身に付いているかどうかだと思いますよ。

意味無く止まっている武将が居たりとか、騎兵が連突しないで張り付いたままとかというのを減らせるようになればかなり変わってくると思います。

シフクノ　自分のホームのゲーセンでもよく覇者の人が「覇王には勝てない」と言ってますけど、そこで覇王と自分では何が違うのかを考えられるようになれば、覇王に上がるきっかけも見付かると思いますよ。

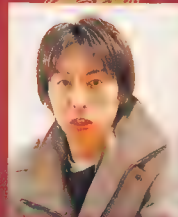
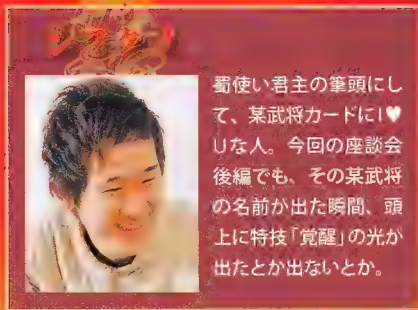
菊　そこからさらに覇王→征覇王と上がれる人は、やっぱり自分がやっていることの意味が分かっている人が多いですね。例えば【UC】張飛が「大車輪戦法」で突っ込んで城門に一撃入れた、だけどその後の流れは？　というところで、明暗が分かれると思います。

シフクノ　俗に言う「おいすぃー」人ですね（笑）。

菊　城ゲージは奪ったが士気を4消費した。その士気差がある状態で相手のカウンターをどう止めるか？　ということを考えずに「大車輪」で突っ込んでしまう、という人が覇王には多いんですよ。こちらとしては「士気を使ってくれるならどうぞ一発殴ってください」という感じなんですけど。

黄金の隼

騎兵と槍兵の華麗な連携が光る、ご存知万能型君主。座談会も後半に差しかかっていよいよ神速状態になってきたらしく、迎撃事故寸前の発言もちらほら？

菊

池袋にこの人あり、と言わしめるベテラン君主。この後編部分でも前編に続いて立ち回り重視派として、非常に参考になる戦術論を話していただきました。

蜀使い君主の筆頭にして、某武将カードにI♥Uな人。今回の座談会後編でも、その某武将の名前が出た瞬間、頭上に特技「覚醒」の光が出たとか出ないとか。

シフクノ　それで士気差が原因で負けた後に、ちゃんと考えることができれば、それがまずかったと気が付けるはずなんですよね。

fan114　どのクラスでも、負けた時に「惜しかったなぁ」とか考えてちゃ駄目ですよね。負けは負けとして、何で負けたのかをしっかり考えてみるのが一番ですよ。

はちょうど反省の話になったのでこちらの質問を。「負けた時の反省の仕方について教えてください」。

黄金の華　台パンしない！

――いや、そういうことじゃなくて（笑）。

黄金の華　「こうすればよかった」という考え方をするのが大事じゃないですかね。次に同じ場面が来たら、そのように実践できるように。

fan114　実際、試合を即リプレイで見られたりするわけではないですし、考えることしか方法は無いと思いますよ。

菊　そういえばfanさんが昔言っていましたけど、勝った試合よりも負けた試合のことを覚えていなきゃ駄目だということでしたが……。

fan114　負けた試合に比べて、勝った時は満足しちゃうんですよね。「ああしていればもっと楽に勝てた」と考える余地も十分にあるんですけど。

黄金の華　相手を圧倒しすぎた時は、理想の立ち回りができたわけですし、反省点はあまり出ないですけどね。

――では続いて、対戦で多く出くわす場面での質問を。「相性が悪いデッキと戦う時の心得を教えてください」。

シフクノ　どうせ攻められないならカウンターを狙うとか、別の戦い方を試してみるのが大事だと思います。

黄金の華　違ったことをしてみるのは重要ですね。それで新しい戦術が思いつくかも知れないし。

fan114　とにかく、「荒らしてやる！」という心構えで向かっていく感じですかね（笑）。

――ではさらに難しい質問ですが、「ピンチの時にはどのようなことを考えていますか？」

黄金の華　「最低限抑えてみるか」とは考えますね。こっちの自城前で「天啓の幻」撃たれた時とかでも（笑）。

シフクノ　状況によりますけど、騎兵を効果的に使おうと思いますね。ピンチの時には立ち回りではどうにもならないこともありますし、そういう時こそ自城突撃とか、こういう技術に頼る時だと思います。そうならないようにするのが立ち回りのテクニックなんですけど……。

fan114　とにかく被害を最低限に抑えつつ、あとで逆転する展開までちゃんと考えて、ピンチを凌ぐのにどれくらいの武将や士気を使っていくか考えるべきですね。ぶっちゃけ敵の騎兵の攻城とかは、無視してもいいですし。

シフクノ　武力8の騎兵が攻城に来ている場合、こちらの武力1武将を出しても撤退するだけですしね。そこで撤退させるよりは、あとで「劉備の大徳」などの号令に入れてあげた方がはるかにいいです。

菊　城ゲージは削られてなんぼでしょう。城ゲージはゼロにならない限り、士気差を作る道具ですよ。

シフクノ　おお～、今のは名言なんじゃ⁉

――至言が出ましたね！

黄金の華　……（ぼそりと）そうなんスか？

一同　うわーッ⁉（笑）

黄金の華　自分は、攻城されると腹が立って腹が立って……（笑）。騎兵以外には攻城されたくないです！

fan114　実は僕もそうなんですよね。じわじわ攻城されるくらいなら一気に落城させられた方がいいかも（笑）。

――場が荒れる前に、次の質問に移らせていただきます（笑）。「スランプに陥った時はどんな解消法で乗り切りますか？」

黄金の華　まずは人に相談しますね。理不尽な負け方したら、一人じゃ消化しきれないですよ。fanさんとかに電話します（笑）。

fan114　確かに、人にしゃべっちゃえばかなりスッキリしますよね。そういうことをしゃべれる仲間を作っておくのが第一の解消法だと思いますよ。

シフクノ　流行の変化で、自分のデッキが苦しい立場になったときとかはちょっとスランプを感じますね。大徳をやってて尋傾国が出てきた時はそうでしたから。そういうときは、デッキを変えるのも一つの解消法ですかね。

fan114　あとは、勝つまでひたすらやるという逆療法もありますね。

菊　それですね。閉店にならない限りは、勝つまで帰りません。このままじゃ帰られない！　と。

――気持ちよく帰れるかどうかを賭けた勝負ですね（笑）。

菊　それはもう、気持ちよく帰れることもあれば、ガックリしたまま友達と「飲み行く？」なんてことにも……結局はいい気分で帰れるワケですけどね（笑）。

fan114　こういう話や相談ができる仲間が居ると、『三国志大戦』の上達は早いかも知れませんね（笑）。攻略や技術よりも、むしろ交流関係の方が大きいかも。

シフクノ　おお、きれいな流れになってますよ！　これで華さんが締めの言葉を言ってくれれば完璧。

fan114　じゃあ僕が代弁してあげますよ～。

黄金の華　台無しになりますから！（笑）

シフクノ　じゃあ最初の質問に戻って、fanさんが僕をいじめている問題について……。

fan114　いじめられる方が悪いです（笑）。

シフクノ　ひ、ひでぇ⁉

――あ、とりあえずケンカは飲みの席とかで（笑）。それでは質問は以上ですので、終了させていただきます。本日はお疲れ様でした！

一同　お疲れ様でした～！

（敬称略　2007年1月5日、エンターブレインにて）

本誌攻略ライターを務める呉皇帝君主。今回の座談会後半では、エンジンが温まった一同をそれ以上のテンションで押し切り、まとめて（？）もらいました。

Check!

今回の座談会前編＆後編の中で、特に重要と思われた話題の項目を、チェックリストにまとめてみた。これで君の最強君主度が判明⁉

- □ 対戦を二日以上サボっていない。
- □ 連勝のために、弱点の少ないデッキを使っている。
- □ 自分に合うデッキは最大の武器。いろいろ試して探している。
- □ 時間があったら脳内対戦をやっている！
- □ 立ち回りについて考える時、自分一人だけではなく、人と話したり他人のプレイを見たりしている。
- □ 自分の行動が、ちゃんと後の戦術につながるか考えている。
- □ 城ゲージや士気で有利にならないと判断したら、攻城できそうな状況でも計略の使用を見送ることができる。
- □ ピンチの時に生きる、突撃や槍撃などのテクニックには自信があるる。
- □ ピンチになっても、後の逆転を考えて戦える。
- □ 話を聞いてもらったり、グチったりできる仲間がいる。

あてはまる項目の数による、それぞれの君主度は以下の通り（この君主度は座談会の内容から、編集部が独自に作成したものです）。

0：州クラス。まだまだこれから！
1～3：覇者クラス。上位への第一歩。
4～6：覇王クラス。「勝ち方」をつかむころ？
7～9：征覇王クラス。あと一歩です！
10：皇帝クラス。あとは頂上を目指すのみ！

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

『三國志大戦』投稿コーナー、今月も掲載されるごとに位が上がる階級制度とともにお届けです！現在はイラストメインですが、文章投稿やアンケートハガキでの投稿も大歓迎ですよ～。

（四州・広島県　K☆ペンギンさん）
☆傾国の美女【SR】貂蝉と……ん？　なんか文字通り手の上で踊っている武力10の人が!?　美麗さとネタの利かせ方で技ありです(笑)。

今月の一騎当千

（二州・大阪府　華南さん）
☆ver.2.10でもその大徳に衰え無し!?　と思わせる、威風堂々たる【SR】劉備です。堂々ながらあの気さくな雰囲気も、見事表現しているあたりが匠かと！

（一州・大阪府　べるコロさん）
☆【R】小喬の周瑜を想う気持ちが、儚げな表情と涼やかな波紋のエフェクトに見事体現されている一枚です。まさに江東の至宝！

（三州・奈良県　くりまんじゅさん）
☆呉のコスト1槍兵の代表格、【UC】孫桓様ですね。女性と見紛う中性的な雰囲気が、立ち姿からも伝わってきます。今後は【C】顧雍などにも押されそうですが、まだまだ現役!?

（一州・愛知県　PAYPAY君）
☆「ジャ●ー横田もビックリの恐妻コンビ」とのコメントとともにいただいた一枚です。ジャ●ーさんは下女や実子を切り捨てたりはしません(笑)。魏の奥様勢は、恐妻率高し!?

fan114 命がけの推挙

魏・呉・蜀の三国に比べるとなかなか投稿が少ない袁紹軍から推挙。『三国志大戦2』から「勇猛」の特技が無くなってしまった【C】高覧君です。「勇猛」があってもあまり使われていなかったのに何と哀れなことでしょう(泣)。【UC】張郃に泣きついている一コマがなんともいい味を出してますね。張郃もどうしていいかわからない様子……はっ！

まさか、同じ計略「一番槍」を持つ張郃が勇猛を持っていないから、それに合わせて高覧の勇猛も取られてしまったのでは!?　こうなったら、魏に降ったあとの高覧が登場することを期待しましょう。魏なら槍兵は貴重ですしね。頑張れ！　高覧！　負けるな！　高覧！

（三州・北海道　くらげさん）

当「銅雀台」では「三国志大戦」をより多面的に楽しむべく、イラストや文章、写真作品の投稿はもちろん、「三国志大戦」に関する企画や投稿ならばなんでも大募集中！　作品掲載ごとに階級が上がり(「今月の一騎当千」と「命がけの推挙」では二階級昇格)、階級が豪帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

こんにちは。fan114です。3月25日のイベント「三国志大戦2 ありあけの宴」にアルカディア代表として参加させていただくことになりました。武功TOP10や人気投票TOP3で選出されて出場を決めたプレイヤーの皆様には非常に申し訳ない気持ちでいっぱいなのですが、こういった機会を与えてもらった以上は、自分にできる限りのプレイをして、観客の皆様＆対戦相手の方を楽しませ、大会を盛り上げられるよう頑張りたいと思います。応援よろしくお願いします！ セガ主催のイベントで公式的にコスプレをOKするのは初のことらしく、どの武将のどんなコスプレイヤーの方がいるのかも非常に楽しみです♪3月25日は皆さん一緒に盛り上がりましょう‼

さてさて、先日、DVDの収録に光栄ながら呼んでいただいたので行って来ました。以前エンターブレインから発売された『将星演武』の続編にあたるもので、上位プレイヤー同士の頂上決戦、座談会、バトルレクチャー＋αと今回も内容盛りだくさんの豪華な内容になっていますので、発売されたらぜひ見てください♪

で、その頂上決戦なんですけど、今回も相変わらずどっと疲れました（汗）。対戦する相手すべてが全国の上位プレイヤーなわけですからね（つД｀）全国対戦であんな組み合わせばかりだったらもうその日はプレイしたくなくなるかもです（笑）。

でも対戦する相手が自分以上のプレイヤーばかりなので、厳しい選択を迫られたりミスをさせられたりと、勉強になることが多く、対戦会は非常に有意義でした。DVDをご覧になる方は、上位プレイヤーの細かな動き、兵法・計略を使うタイミングなどを見て、なぜそこでその判断・動きなのか？ を考えてみてほしいですね。ここはさすがだな！ とか、ここはミスでしょ？ とか、いろんな答えを見つけてほしいです。ただ観るだけでなく、そういった点を意識して見れば、自身の技術向上に繋がると思います。議論できる場があるなら、友人や知人などと一緒にお互いの意見を交し合うのもいいでしょう。そうやって自分にとってのこのDVDの価値を高めていっていただけたらと思います。

バトルレクチャーに参加させていただいたのは今回が始めてで、緊張してうまく話せなかったのです

が、何となく言いたいことが視聴者の皆さまに伝わればいいなぁと思う次第です（ダメだろw）。座談会は前回よりも多くのプレイヤーが参加し、いろんな話で盛り上がりました。その中でも特に「ぱちろ～3」さんに要注目です（笑）。お楽しみに♪では！ また来月お会いしましょう！

～お知らせ～

攻略DVD発売！

fan114コラムでも収録の模様が伝えられている『若き獅子の鼓動』に対応した最速攻略DVDが、エンターブレインから発売される！ 上位プレイヤー12名による対戦映像、オズマソウジ・荀銀STO・アシミニ・fan114という各兵種のスペシャリストによる攻略指南、上位プレイヤー座談会、ブービー銀治による香港遠征など、映像ならではの魅力あるコンテンツが満載だ。

『三国志大戦2 DVD 大将星』は、2007年3月22日標準価格￥3,990[税込]で発売！ DVD2枚組＋ファンディスク1枚でこれはお買い得！

三国志大戦2 ありあけの宴

きたる3月25日の10時から、ディファ有明において「SEGA GAME IMPACT 07 遊びな祭（さい）三国志大戦2 ありあけの宴」というファン感謝イベントが開催されるぞ。当日は選抜16名による1DAYトーナメント、クイズ大会、グッズ販売などが開催される。入場は無料！ また、コスプレでの参加もOKというまさに『三国志大戦』ファンのためのイベントになっている。稼働から丸2年経ちますます盛り上がる『三国志大戦』を見逃すな！

公式HP http://www.sangokushi-taisen.com/

三国志大戦グッズ発売！

セガダイレクトから『三国志大戦2』のグッズが続々登場するぞ！ 新カードを収納するリフィル（EXカード付き）、『三国志大戦』を題材にデザインされたTシャツ、各勢力の武将が勢ぞろいしたタオルなど、ファン垂涎のアイテムがそろっているぞ。

今回は以下の商品をプレゼント！ 応募方法は80ページのプレゼントコーナーにて。

- 『三国志大戦2』オフィシャルカードバインダー通常版
- 『三国志大戦2』オフィシャルカードバインダー用追加リフィル
- 『三国志大戦2』Tシャツコレクション Vol.8「A SINGLE COMBAT-T」（BURGUNDY）Lサイズ
- 『三国志大戦2』デジTOWELコレクション「武将乱舞」（呉）

追加リフィル　ラージデッキケース　マルチクリーナー

メールブロック　扇絵　カードデータリスト　【EX】貂蝉

SEGA DIRECT

「セガダイレクト」はセガが運営するショッピングサイト。今回、ここで紹介する三国志大戦グッズも販売中！ ここでしか手に入らないグッズも多数あるので、気になる人は要チェックだ！

【セガダイレクトURL】http://segadirect.jp/

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

『AOU 2007 アミューズメント・エキスポ』では、お目当ての新作は体験できただろうか。今回紹介する映画をはじめ、春は各地でさまざまなイベントが開催されるので、情報は早めに手に入れておこう。

Event

春休みは『ムシキング』と『ラブ and ベリー』に映画館で会える!

http://www.mushi-osharemovie.com/

子どもたちに大人気の『甲虫王者ムシキング』と『オシャレ魔女ラブ and ベリー』の二大タイトルが、ついに映画になった! 映画館のスクリーンで、甲虫たちが戦う姿、ラブとベリーの活躍が見られる!

今回の映画にゲスト声優として、『ムシキング』には人気お笑いコンビの「ドランクドラゴン」が出演し、なんと映画の主題歌も歌ってくれるぞ。『ラブ and ベリー』には女性のお笑いコンビ「北陽」が出演することが決定。先だって都内で行なわれたアフレコの様子を紹介しよう。かぶりものに魔法学園の衣装と、どちらもこの作品にかける意気込みが伝わってくる格好で収録に臨んでいたぞ。

ドランクドラゴンの塚地さんは、新ムシ「スジブトヒラタクワガタ」の役で登場する。アフレコには「虫がしゃべるのは子どもたちの夢だから、夢を壊さないように気を付けました。」という気持ちで演じたそうだ。北陽の虻川さんは、ラブとベリーを見守る先生という役に「愛情あふれる先生の役だから大変でした。温かみのある役ができてよかった。」とコメント。相方の伊藤さんも「大人も子どもも楽しめる作品になっているので、ぜひ皆さんに見にきてほしいです!」と映画を絶賛していたぞ!

3月21日(水・祝)より、全国で二本立て同時上映で公開されるので、今から予定を立てておこう。

小さなゲーム画面で見慣れた光景が、映画館のスクリーンで大迫力に変身だ!

クワガタのかぶりものをしてアフレコに臨んだドランクドラゴンのお二人。ちなみに鈴木さんはカナブンの役で出演。

北陽のお二人は、伊藤さんが魔法学園の生徒、虻川さんはマリア先生の役で出演。本当の先生と生徒のように見えなくもない。

Resume

『甲虫王者ムシキング スーパーバトルムービー ～闇の改造甲虫～』
『オシャレ魔女 ラブ and ベリー しあわせのまほう』
3月21日(水・祝)より全国ロードショー
配給:松竹株式会社

PRESENT!

松竹株式会社様より『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』オリジナルタンバリン、『甲虫王者ムシキング』パッチンブレスをそれぞれ3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

ニンテンドー DSでNOVAうさぎと手軽に英語遊び!

http://www.konami.jp/eigo/ds/

大手語学スクールのNOVAが完全監修するエデュテイメントゲーム、『NOVAうさぎのゲームde留学!?』が、早くもニンテンドー DS用ソフトとなって登場したぞ! NOVAのイメージキャラクター、「NOVAうさぎ」が、バラエティに富んだ英語ゲームをナビゲートしてくれるのだ。自分のレベルに合わせて「おとなモード」と「こどもモード」の2モードを選択できるので、子どもから大人まで楽しみながら英語を学習できてしまう優れものだ。

特徴はなんといっても音声認識機能で、高得点をマークするには英語を読み書きする能力だけではなく、正しく発音する能力も必要となってくる。もちろんワイヤレス通信にも対応しているので、友達や家族と「えいごカルタ」で対戦することができるぞ。春はこのソフトを購入して、NOVAうさぎと楽しみながら英語に親しんでみよう。

ネイティヴスピーカーの正しい発音で出題。こちらも正しい発音で回答するのだ。恥ずかしがらずにレッツスピーク!

Resume

『NOVAうさぎのゲームde留学!? DS』
■発売日:2007年2月22日
■対応機種:ニンテンドーDS
■価格:4,179円(税込)

PRESENT!

KONAMI様よりニンテンドー DS用ソフト『NOVAうさぎのゲームde留学!? DS』を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

チャンポとペルナの抱き枕が登場!

http://www.toypla.com/

ゲームに関するバラエティあふれるグッズを製造、販売しているトイズ・プランニングから、『旋光の輪舞』の抱き枕と、抱き枕カバーが発売されるぞ。絵柄はなんと曽我部先生描き下ろしのイラストで、チャンポとペルナのリバーシブルデザインとなる。眠くなることの多いこれからの季節にふさわしい安眠グッズといえる。

なお、抱き枕、抱き枕カバーともに同じ大きさと柄になるので、すでに別の抱き枕を所有している人も安心してほしい。発売は3月末予定となるが、トイズ・プランニングのWebサイトで予約を受け付けているので、今すぐチェックしよう。

ほかにもさまざまな『旋光の輪舞』グッズが発売される予定なので、今後の情報を見逃さないようにしよう。

旋光の輪舞 抱き枕
■発売日:2007年3月末発売予定
■サイズ:107cm×45cm
■価格:8,400円(税込)

旋光の輪舞 抱き枕カバー
■発売日:2007年3月末発売予定
■サイズ:107cm×45cm
■価格:6,300円(税込)

※画像はイメージです。実際の商品と異なります。
※抱き枕とカバーは同柄です。

曽我部先生描き下ろしのチャンポとペルナが添い寝してくれるぞ!

PRESENT!
トイズ・プランニング様より「旋光の輪舞 抱き枕」と「旋光の輪舞 抱き枕カバー」をそれぞれ1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

映画『大帝の剣』の試写会にご招待!

http://www.taitei.jp/

手に入れた者は絶大な力を得るといわれる三種の神器を巡り、壮絶な闘いが繰り広げられるSF伝奇時代劇『大帝の剣』。4月7日(土)より全国公開されるこの映画の、角川グループ連合試写会にアルカディアの読者をご招待! 全国5カ所で開催され、会場合計でなんと1500組3000名様を招待する大規模な試写会となる。

この映画をだれよりも早く見たいという人は、下段の応募方法をよく読んで応募してほしい。あて先はアルカディアではないので注意しよう。

	会場	日程	開場	開映	組数	人数
東京	有楽町朝日ホール	3/30(金)	18:00	18:30	400組	800名
大阪	リサイタルホール	3/27(火)	18:00	18:30	300組	600名
名古屋	名古屋市芸術創造センター	3/22(木)	18:00	18:30	350組	700名
福岡	都久志会館	3/23(金)	18:00	18:30	350組	700名
札幌	東宝プラザ	3/23(金)	18:00	18:30	100組	200名

■**応募方法** ハガキに①郵便番号②住所③氏名(フリガナ)④年齢⑤性別⑥職業(学年)⑦電話番号⑧希望会場⑨ご覧になった雑誌名を明記し、以下のあて先までお送りください。
■**あて先** 〒102-0093 東京都千代田区平河町1-3-13 菱進平河町ビル4F (株)角川メディアハウス『大帝の剣』試写会係
■**応募締切** 3月10日(土)消印有効

コナミの名作ゲームがニンテンドーDSで遊べる!

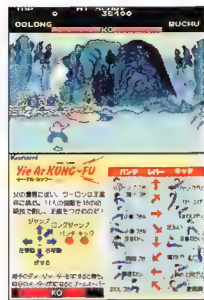
http://www.konamistyle.jp/

コナミ歴代の名作ゲームがセットになって、ニンテンドーDSに登場だ! その数なんと15タイトル! だれもが夢中になった名作の数々が、手軽に遊べてしまうぞ。『ツインビー』や『グラディウス』といった有名タイトルはもちろん、『ロックンロープ』、『ツタンカーム』など、当時現役で遊んでいた人にしか分からないようなマニアックなタイトルまで、コナミのゲームの原点といえるラインナップだ。

ニンテンドーDSの機能を生かした、ワイヤレス通信対戦にも対応。ゲームシェアリング機能による2P対戦が可能となっているぞ。また、自分のプレイしたデータを保存しておき、好きなときに再生できるリプレイ機能なども搭載。このリプレイデータは友人と交換もできるので、例えば攻略データとしての活用が考えられる。『グラディウス』、『ツインビー』などのシューティングでは、上級者のテクニックを学ぶ方法として最適だろう。

さらに、100曲以上にもなる、収録タイトルのすべてのBGMが楽しめるギャラリーモードは、オールドゲームファンならずともうれしい限りだ。インストカードやポスターデータ、タイトルの解説、変わったところでは当時流行していた攻略情報ネタといったものもあり、アーケードゲームの資料としての価値も高いといえる。かつて熱中したプレイヤーなら、思わずニヤリとしてしまうかもしれない。

連射機能も搭載しているので、初心者でも『魂斗羅』や『トラックアンドフィールド』といった、気合いの連打が必要なタイトルを手軽に楽しめるぞ。上級者はぜひ手動連打でのクリアにチャレンジしてほしいところだ。

シューティングの傑作『グラディウス』ももちろん収録。下段の画面がインストカードになっているのがうれしい。

こちらは『イーアルカンフー』の画面。今思えば、結構技が多かった格闘ゲームだ。旋風脚と開脚突きにこだわってた昔。

『コナミ アーケード コレクション』
■発売日:2007年3月15日
■対応機種:ニンテンドーDS
■価格:4,179円(税込)

収録タイトル(発売順)
・『スクランブル』・『タイムパイロット』・『ツタンカーム』・『プーヤン』・『トラックアンドフィールド』・『ロックンロープ』・『サーカスチャーリー』・『スーパーバスケットボール』『ロードファイター』・『イーアルカンフー』・『グラディウス』・『グリーンベレー』・『ショーリンズロード』・『ツインビー』・『魂斗羅』
全15タイトル

PRESENT!
KONAMI様よりニンテンドーDS用ソフト『コナミ アーケード コレクション』を2名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

『カラス』がドリームキャストで発売決定!

http://www.mile-stone.co.jp/

経験値によるウェポンの強化というゲームシステムが特徴的な、マイルストーンの最新シューティングゲーム『カラス』が、早くもドリームキャストで登場だ！ レベルアップしたウェポンで画面を暴れ回るあのそう快感を、家庭で思う存分味わうことができるぞ。

アーケード版の完全移植はもちろんのこと、家庭用のモニターでも縦画面でプレイが可能。また、ゲーム開始時に選択する通常のイージー、ノーマル、ハードの難易度とは別に、コンフィグ機能によってより細かな難易度調整ができる。シューティングゲームの初心者でも、自分の力量に合わせて少しずつレベルアップが可能なのは、家庭用ならではの機能だけに、有効に活用したい。

やり込めば確実にうまくなるのが『カラス』の魅力なので、今までシューティングゲームを避けてきた人も、この機会に一度体験してみてはどうだろうか。ドリームキャストを所持している人なら、確実に手に入れておきたい作品だ。

縦画面と横画面に対応。縦画面表示ならよりアーケードに近い環境で遊べる。

基本は敵に張り付いて弾を封じながら倒す。特殊攻撃は連続使用も可能。その特徴を理解するのが上達の第一歩だ。

Resume

『カラス』
- ■**発売日**：2007年3月8日
- ■**対応機種**：ドリームキャスト
- ■**価格**：6,090円（税込）

PRESENT!
マイルストーン様より、ドリームキャスト用ソフト『カラス』、『ラジルギ』のセットを2名様にプレゼント！詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

『戦国ブレード』こよりのフィギュアが発売中!

http://www.enterbrain.co.jp/hobby/ebcraft/

エンターブレインから、『戦国ブレード』シリーズの人気キャラクター「こより」の彩色済みフィギュアが新発売！

ゴーグル、髪、巫女服の皺など、細部に至るまで丁寧に作られており、何よりも巫女服に覆われた迫力のボディの質感が見事に再現されている。暴れん坊巫女の魅力が立体で迫ってくるぞ！

『戦国ブレード』こより
- ■**仕様**：彩色済み完成品PVCフィギュア
- ■**サイズ**：約25cm（1/7サイズ）
- ■**価格**：9,240円（税込）
- ■**推奨年齢**：18歳以上

PRESENT!
エンターブレインより、『戦国ブレード』こよりの彩色済みフィギュアを3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。 ※18歳未満の方の応募はご遠慮ください。

ナンジャタウンでスイーツ三昧!

http://www.teamnamja.com/

ナンジャタウンでは、現在、チョコレートスイーツをテーマにした「チョコケーキ博覧会」というイベントを開催中だ！ 恋人たちの間では有名な「札幌・聖バレンタイン教会」と、お取り寄せの名店がコラボレーションを組み、神父様が神聖な祈りをささげたチョコレートを材料にして、名店がチョコスイーツを作ってくれるというもの。恋する人たちにはうれしい贈り物だが、神聖なスイーツだけに数が限られているので注意。そして、『チョコケーキマーケット』ではその名の通り、日本全国および世界各国から200種類以上のさまざまなチョコスイーツが勢揃い！このチャンスは見逃せないぞ。なお、チョコケーキ博覧会は3月14日までの期間限定イベントのため、スイーツ大好きな人は、ナンジャタウンへ今すぐGo!

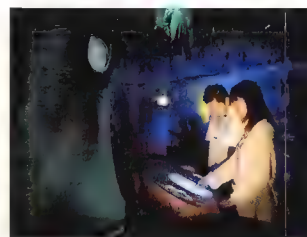
左は、噴水のように流れるチョコレートをフルーツなどにからめて食べる、「ショコラ・フォンデュ・ファウンテン」。下は聖・バレンタイン教会の祈願済ケーキ「チョコレア」。

PRESENT!
セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ジョイポリスで「ラブ・アップ!」

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは、バレンタイン＆ホワイトデーイベントとして、二人の恋愛度向上をサポートする『ラブ・アップ！ ジョイポリス』を開催中！ まずは相性診断のアトラクション「Fortune Forest」を二人で楽しみ、終了後に渡される診断用紙をゲットしよう。その後は、各アトラクション1回の利用ごとに進呈されるラブチケットを集めて、一定の枚数がたまったら館内中央に設置されたガラポン抽選にチャレンジしよう！ ホテル宿泊券や映画鑑賞券、東京ジョイポリスのパスポートなど、プレゼントにピッタリの豪華賞品が当たるチャンス！

ほかにも、カップルや友人、家族で共通の服やアイテムを身につけて来場すると、入場が無料になる「ペアルック DE 入場無料」。また、ディッピンドッツ・アイスクリームの期間限定フレーバーをペアで買うと入場が無料になるなど、カップルに限らず楽しめるイベントが盛りだくさんだ。なお、『ラブ・アップ！ ジョイポリス』は3月14日までの期間限定イベントなので、早めに恋人や家族、仲間を誘って遊びに行こう！

まずは相性診断。右はイベント期間限定フレーバーの「sweetie」

PRESENT!
セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2007年1月1日〜1月31日

ビデオゲームランキング

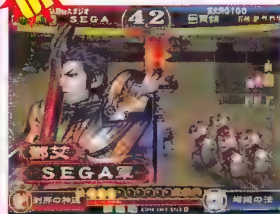
3位 アルカナハート

いわゆる続編ものではなく完全新作であることや、登場キャラクターが女性のみという思い切りのよさから注目度が高かった『アルカナハート』が3位にランクイン。ゲームとしての面白さも浸透してきたからこその高順位だろう。

メーカー　悠紀エンタープライズ　アトラティーバ・ジャパン
ポイント　220.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	272.3
2	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	245.7
3	アルカナハート〈悠紀エンタープライズ　アトラティーバ・ジャパン〉	220.8
4	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	209.2
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	207.5
6	Virtua Fighter5 VERSION B〈セガ〉	182.6
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	159.4
8	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	141.1
9	虫姫さまふたり〈ケイブ／AMI〉	139.5
10	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	114.5
11	Power Smash 3〈セガ〉	111.2
12	北斗の拳〈セガ〉	107.9
13	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ・彩京〉	104.6
14	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	101.3
15	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	97.9
16	THE KING OF FIGHTERS'98〈SNKプレイモア〉	94.6
17	HYPER STREET FIGHTER II〈カプコン〉	93
18	SOULCALIBURIII ARCADE EDITION〈バンダイナムコゲームス〉	91.3
19	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	89.7
20	上海 万里の長城〈サンソフト／テクモ〉	88

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位 三国志大戦2 若き獅子の鼓動

『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』が稼働数日で1位を獲得。大量のカード追加に加え、既存カードに調整を施しているため、これまでの対戦バランスが一新されており、新鮮な対戦を楽しめるようになっている。

メーカー　セガ
ポイント　274.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2 若き獅子の鼓動〈セガ〉	274.5
2	DrumManiaV3〈KONAMI〉	267.6
3	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	263.0
4	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	246.8
5	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	233.0
6	beatmaniaIIDX 13 DistorteD〈KONAMI〉	214.5
7	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	212.2
8	BASEBALL HEROES 2〈KONAMI〉	209.9
9	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	207.6
10	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	196.1
11	QUIZ MAGIC ACADEMY IV〈KONAMI〉	156.9
12	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	147.6
13	BATTLE GEAR 4 Tuned〈タイトー〉	138.4
14	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	133.8
15	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	129.2
16	太鼓の達人9〈バンダイナムコゲームス〉	124.6
17	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	117.6
18	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	110.7
19	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	108.4
20	LET'S GO JUNGLE!〈セガ〉	106.1

協力店舗		
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎ 03-3200-0884
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1〜4F	☎ 0426-48-1288
アミューズメントパーク エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	☎ 072-623-7161
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
GAME-COLLEGE	愛知県知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームスポット ハロウィン	島根県出雲市渡橋町1211	☎ 0853-23-0731
ゲームプラザOKA3	大阪府高槻市城北町2-11-2	☎ 072-671-5123
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
西院コットンクラブ	京都府京都市右京区西院三蔵町12番地	☎ 075-316-2675
西大寺キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	☎ 0742-35-3208
ジャングルクラブ堅田店	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎ 077-573-7717
ジョイパックアミューズメント（株）	東京都豊島区西池袋1-22-4	☎ 03-3982-1817
スターダスト1号店	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	☎ 075-256-5603
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1-B2	☎ 03-3943-6735
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202
MAX PLAZA善通寺	香川県善通寺市中村町1798-2	☎ 0877-63-4333

てあたりしだいゲームリスト

2007年2月16日時点

●2007年2月に稼働したタイトル			
頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ	レース	2月下旬
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション	セガ	ネットワーク対戦麻雀	2月
●3月以降稼働予定のタイトル			
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	3月
MARIOKART ARCADE GP 2	バンダイナムコゲームス	レース	3月
2SPICY（TOO SPICY）	セガ	対戦型ガンシューティング	4月
キン肉マン マッスルグランプリ2	バンプレスト	対戦格闘アクション	6月下旬

●稼働時期未定のタイトル			
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	音楽シミュレーション	今夏
DrumManiaV4 Rock×Rock	KONAMI	音楽シミュレーション	今夏
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	2007年予定
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	セガ	ネットワーク対戦クイズ	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
ダイナマイト刑事EX〜アジアンダイナマイト〜	セガ	特定のユーザー向けアクション	未定
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

茨城県水戸市編

情報提供：飯田 翼、児玉 竜也

3月10日は水戸（310）の日！

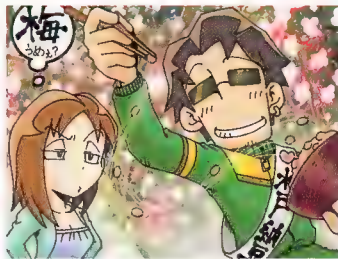
今月のレンジャー

DB「今月は水戸黄門や水戸納豆でおなじみの、茨城県水戸市を漫遊！　アンコウ鍋がとてもおいしゅうございました！　ゲーセン？　み、見てきましたよ！」

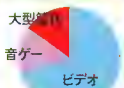
ミスX「グルメ雑誌の取材か何かと勘違いしている先輩はさておき……。水戸は郊外型の店舗が多く、車でのアクセスがオススメです。遠征の際はご注意を！」

練戦 アイアイ

水戸の対戦格闘ゲーム最前線!!

大型筐体／音ゲー／ビデオ

DB「水戸で最大のビデオゲーム台数を誇るホットなゲーセンだ。格闘ゲームはもちろん、STG、パズルゲームなどもそろっており、店内は熱気であふれているぞ！」
ミスX「毎週火～木曜の夜には、一部格闘ゲームのフリープレイタイムもあります♪」

スタッフより

『GGXX ΛCORE』や『MBAC Ver.B』、『アルカナハート』などの人気格闘ゲームが、絶賛稼動中です。月イチペースで大会を開催しておりますので、腕に自信のあるプレイヤーはぜひご来店くださいませ！

AGスクエア 水戸店

映画の待ち合わせや買い物帰りに！

その他／プライズ／シール機／メダル

ミスX「映画館や飲食店などが併設された、複合施設コムボックス310内のお店です。プライズとメダルに力が入ってますね～」
DB「土日にはメダルのつかみ取りや輪投げ大会などのイベントが開催され、ファミリー層に人気を博しているぞ！」

スタッフより

当店オススメのプライズコーナーでは、さまざまな人気キャラクター景品をはじめ、香水などの実用的なアイテムを取りそろえております。また、メダルコーナーでも最新機種を多数設置！　ぜひ遊びに来てください!!

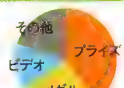
プレイステージ ウイン

一度訪れたが最後、やみつきに!?

その他／プライズ／ビデオ／メダル

DB「格闘ゲームや音ゲーなどの人気コーナーには、ギャラリー＆順番待ちのためのイスが設置してあるのが心憎いな！」
ミスX「落ち着きますよね～。また、来店ごとにポイントがたまり、10ポイントで1ゲーム無料になるサービスも実施中です」

スタッフより

多くのお客様に安心してお遊びいただける、居心地のいい"憩いの場"をめざしております。まったりと気軽に、落ち着いてゲームを楽しめますので、水戸にお越しの際はぜひご来店くださいませ♪

プレビジョイカム 水戸駅前店

音ゲー／シール機／ビデオ／プライズ

ミスX「今回の取材で、客層を中高生が占める割合が最も高いお店ですね。女性客も多く、とてもにぎやかな雰囲気です」
DB「音ゲーコーナーの熱気が本当にスゴイ！　あと、女子高生が『VF5』をプレイしているところを初めて見たよ（笑）」

スタッフより

学生と女性のお客様が多い当店では、音ゲーが大人気！　ビデオゲームでは『連ザII』の対戦が盛り上がっています。火曜日と水曜日は「対戦DAY」としてさらに白熱しますので、ぜひ遊びに来てください!!

取材後、各ゲーセンのスタッフのみなさんに水戸の名物料理について尋ねてみたのですが、やはり「水戸納豆」という答えが圧倒的に多かったです（笑）。その中に「この時期はアンコウですよ」と教えてくれた方が居たので行ってみたところ、これが本当にウマイ!!　アンキモはもちろん、ダシを十分に吸った野菜が格別……。アンコウのシーズンも残りわずか。遠征に出かけた方はぜひ食べてみよう!!

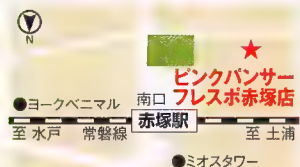
遊ぶゲームに困らない!

ピンクパンサー フレスポ赤塚店

住 茨城県水戸市河和田1-1
☎ 029-309-1983
営 9:30～24:00
HP http://www.pink-panther.jp

DB「プライズ、メダル、ビデオ、カードゲーム。どのジャンルも充実した大型店だ。幅広い客層で賑わっているな～」
ミスX「水戸で『戦場の絆』が楽しめる数少ないお店でもあります。プライズの取りやすさにも定評がありますよ!!」

ショッピングセンターの敷地内にあるため、駐車場にも困らないぞ

「VF5」をはじめ各種人気対戦ゲームにも力を入れているのだ

スタッフより

JR赤塚駅から徒歩1分！　ビデオゲームはもちろん、メダルゲームも含め最新ゲームを多数取りそろえております。スタッフ一同、皆さまのご来店を心よりお待ちしております！　ぜひ遊びに来てくださいませ。

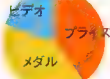
ファミリーからマニアまで楽しめる!

プラサカプコン 水戸店

住 茨城県水戸市河和田町字中道3755-1
☎ 029-309-5027
営 9:30～24:00
HP なし

ミスX「1Fがメダルゲームやキッズ向けカードゲーム、2Fがビデオ、音ゲー、カードゲームという構成ですね。広大なフロアに筐体がひしめき合っています！」
DB「水戸で、超大型メダルゲーム『グランドクロス』が楽しめるのはここだけだ！」

国道50号バイパス沿いで駐車場も完備！　車で行くのがオススメだ

グランドクロスや、スターホース2などの大型メダルゲームがズラリ

スタッフより

皆さまのおかげで、オープンから無事に約1年を迎えることができました。今後も最新ゲームの多数投入や、各種イベントを企画中です。水戸にお越しの際は、ぜひ遊びに来てください！

水戸内原住人待望の大型ゲーセン

ユーズランド 水戸内原店

住 茨城県水戸市中原町135 イオン水戸内原SC2F
☎ 029-259-1216
営 10:00～23:00
HP http://www.yous-am.com/AMcenter/Mito/Mito_index.html

DB「大型ショッピングセンター内のゲーセンだが、規模がハンパじゃないな……。うおっ！『戦場の絆』が8台もあるぞ!!」
ミスX「人気の対戦格闘ゲームも押さえてありますね～。メダルゲームやプライズマシンの台数も尋常じゃありません！」

JR内原駅から徒歩10分、ハハスなどから3分ほどと、利便性が高い

8台もの戦場の絆が並ぶ様は圧巻！　戦いは激化だよ、兄弟！

スタッフより

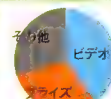
フロアの広さとマシンの数には自信があります！　ご家族で楽しめる人気ゲームも、多数取りそろえておりますよ。水戸の新名所、「イオン水戸内原」にお越しの際は、ぜひお立ち寄りくださいませ！

水戸からの闘劇参加はここで!

桜の牧アミューズパーク

住 茨城県水戸市小吹町2042-3
☎ 029-244-9900
営 11:00～24:00
HP http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap

DB「第2回大会からの闘劇予選店舗で、対戦格闘ゲームの白熱ぶりはかなりのもの。『VF5』や『GGXX ΛCORE』などの新作はもちろん、『KOF98』の対戦台（しかも2セット！）も盛り上がっているぞ!!」
ミスX「間近に迫る闘劇予選に備えて、常連たちが切磋琢磨していますよ！　何かしらのゲーム大会を、ほぼ毎週開催しているというのも励みになりますよね!!」

幾度となく大会が開催されているだけあり、対戦はかなりハイレベル。腕自慢は集まれ！

お店は「桜の牧スポーツセンター」の敷地内に。メインはビデオゲームだがプライズも充実

お店のスタッフの手作りでつくられたカウンター周辺。アットホームな雰囲気が好評だ

スタッフより

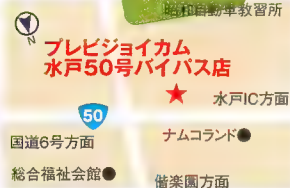
他店とはひと味違うプライズが、密かな自慢です。一度足を踏み入れたら、あなたも桜の牧のとりこに……。プレイヤーのみなさまと一緒に、店を盛り上げていきたいと考えております。ぜひご来店ください！

水戸の若者がここに集う!

プレビジョイカム 水戸50号バイパス店

住 茨城県水戸市千波町1908
☎ 029-244-0390
営 10:00～24:00
HP http://www.plabi.com/index2.html

DB「1Fには音ゲーやレースゲーム、そしてキッズ向けのカードゲームがあるな。『WCCF』や『MJ3』も盛り上がっているようだ」
ミスX「ちょっと先輩!?　8ステーションもある『三国志大戦2』を忘れてますよ！」
DB「人が多過ぎて見えなかったよ！　プレイヤーが多く、交流も盛んのようだな!!」
ミスX「2Fはビデオゲームとメダルゲームが楽しめます。『アヴァ鍵』もありますよ～」

8台ものステーションが満席！　待ち時間にDSの「三国志大戦」をプレイする人の姿も

水戸では老舗の部類に入る店舗。そのため、地元でも存在を知る人がとても多いようだ

メダルコーナーの見どころは、新旧作品が横に並ぶ「スターホース」コーナー

スタッフより

『三国志大戦2』や『WCCF』、『MJ3』などのネットワーク対応ゲームが盛り上がっています。安心してゲームを楽しめる環境を目指し、サービスやメンテナンスに日々気を配っております。ぜひご来店ください！

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ!　特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてくださいませ!　あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

締め切り日 2007年 [illegible]月30日（[illegible]）

コナミ様ご提供

1 『beatmania IIDX 14 GOLD』ポスター 3名様

2 ニンテンドーDS用ソフト『NOVAうさぎのゲームde留学!?DS』4名様

3・4 『クイズマジックアカデミー4』プライズ 各2名様

5 ニンテンドーDS用ソフト『コナミアーケードコレクション』2名様

6 『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』、『甲虫王者ムシキング』映画公開記念グッズセット 3名様
※色は選べません

7 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

8 『三国志大戦2』グッズセット 1名様
※バインダー、追加リフィル、Tシャツ（Lサイズ）、タオル（呉Ver.）

9 月面兎兵器ミーナ エクストラフィギュアVol.3セット 3名様

11 オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2007春夏ソングコレクション 1名様

10 新世紀エヴァンゲリオン オルゴールフィギュアVol.3セット 3名様

タイトー様ご提供

12 キャッチ・ザ・ドッツ ボンバーマンセット 1名様

13 タイトーメモリーズII 上巻 4名様

14 『旋光の輪舞』抱き枕 1名様 ※柄は選べません

15 『旋光の輪舞』抱き枕カバー 1名様 ※柄は選べません

※画像はイメージです。

16 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

バンプレスト様ご提供

17 ドラゴンボール [illegible] 3名様

18 仮面ライダー電王 フィギュアキーホルダーセット 3名様

フロンティアワークス様ご提供

19 ドラマCD「アイドルマスター NEW STAGE.01～03」セット 3名様

20 ドリームキャスト用ソフト『トリガーハート エグゼリカ』初回限定版 1名様

マイルストーン様ご提供

21 ドリームキャスト用ソフト『ラジルギ』、『カラス』セット 2名様

22 彩色済み完成フィギュア『戦国ブレード』より 3名様
※18歳未満の方の応募はご遠慮ください。

23 アルカディア特製図書カード 10名様

24 プレイステーション2 1名様

25 プレイステーション・ポータブル 4名様

センコロのおへや

はいらんだ～ず へうﾞん!!

本コーナーが応援!? していたムック「旋光の輪舞 SP & Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス」が完成! みんな買ってね!

タイトルイラスト:高山瑞季

ムック完成!

『SP』と Xbox 360 版『Rev.X』のオフィシャルイラストをどかんと掲載している「旋光の輪舞 SP & Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス」がついに発売された! キャラクター相関図や用語集、年表、エンディング集などのファンには必須の資料を網羅。さらには全キャラの描き下ろしイラスト、『SP』の全技データ集もあり、やり込みプレイヤーにも必読となっている。曽我部氏の魂がこもった一冊、ぜひ入手してもらいたい。

ようやくお待たせしました! センコロムック第2段! 今回は、設定資料がメインとなっている。

グッズ&サントラ、いよいよお目見え!

日本全国推定一京人(曽我部氏調べ)のセンコロファンが、期待に胸をふくらませまくっているグッズ類。その発売がついにっ、3月下旬に決定したぞ。今回はその中からクリアポスターの画像を大・公・開ッ! 曽我部氏描き下ろしイラストのまばゆいばかりの御姿は、何が何でもその手に収めなければならないクォリティだ。

そして、お待たせしていたサントラ第2弾「carpe diem」の発売も迫ってきた! Rev.X の新曲を余すところ無く収録した、入魂の一枚となることは間違いなし。ジャケットも公開され、ますます期待に胸はふくらむばかりだ。このジャケット画像を目に焼き付け、店頭に並んだのを見逃さないようにするべし。

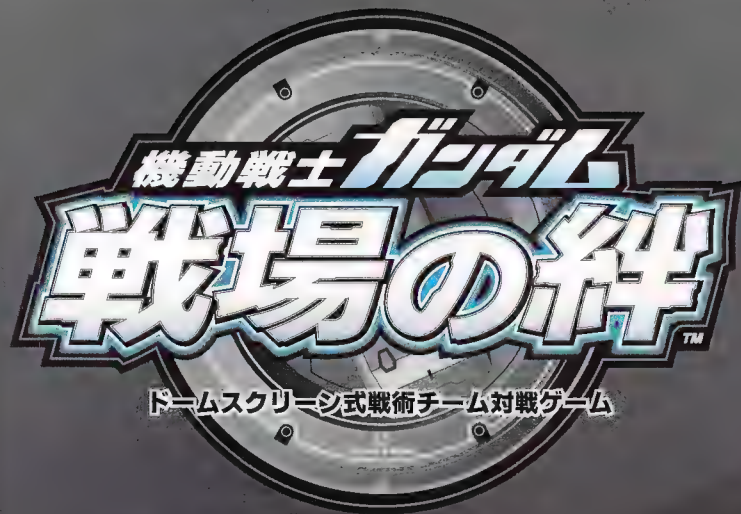
ムックで忙しい中、いろいろとグッズを作ってました! こっちもヨロシクね!

月夜にたたずむ樱子姉さんと……。
新曲もバッチリ入ったサントラはやはり見逃せないっ!

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER 出張版

ムックの作業を終え、次の仕事に追われる曽我部氏が今月選んだ4点はこちら。

【兵庫県 ヒナフジミネコさん】

【東京都 ZYOさん】

より拡大していく戦火に備えよ！

新たに始動したREV.1.03。ガンダムEz8、グフ・カスタム、量産型ガンタンク、ザクタンク（V-6）を加え、8人vs.8人の対戦が実装された。より激しい闘いが始まるぞ！

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発売日：2006年11月（稼働中）
■使用基板：N2

Text：アルカデ絆チーム（age、パチ）、ニクマン
協力：ケツホンドゥ、SOVIET、ソプラノ

新たな戦い REV.1.03始動！

2月から実装されたREV.1.03。8人vs.8人が可能になっただけでなく、ゲームシステムにも調整が加えられているぞ。ここでは、REV.1.03で何が変わったのかを解説していく。どれも、戦況を左右するような重要な情報ばかりなので、しっかり頭にたたき込んでほしい。

大ダメージ補正仕様の変更

これまでのバージョンでは、狙撃型MSの攻撃力重視のセッティングや近接格闘型の連撃など、一度に大ダメージを与えられる攻撃を受けても、破壊寸前でない限りは、耐久値が必ず「1」残るようになっていた。ところが、今回のバージョンアップで仕様が変更され、攻撃力そのままのダメージを与えるようになったのだ。

これにより、耐久値が100程度残っている場合でも、一撃で撃破される危険性を考慮しなければならなくなった。自分の耐久値と、敵軍の編成を踏まえた動きが必要になったといえるだろう。

タックルカウンター射撃の最低ダメージ上昇

これまではせっかくタックルに射撃を当ててもダメージがあまり高くなかった。ところがタックル中の敵機に射撃を当てると、一部を除いて最低50ものダメージが与えられるように変更されたのだ。これで「攻撃を受けているときにわざとタックルを出してダウンし、射撃攻撃を回避する」、「格闘攻撃かち合ったとき、とりあえず出しておく」といった手段が難しくなってしまった。格闘攻撃がかち合ったときは特に有効な攻撃法だったタックル。これからは考えて出さなければいけないようだ。

スコア配分比率の変更

戦闘終了時に支給されるスコア配分の比率も変更された。活躍したパイロットに、より多くのバトルスコアが与えられるようになった。戦場で活躍し、チームが勝利すれば一気にバトルスコアを稼げる。

ジム・キャノンの調整

ジム・キャノンのキャノン砲Bの対拠点攻撃力が増した。ガンタンクが手に入るまでの代わりや、ガンタンクのサポート役としても使えるようになった。実用度が大幅にアップしているぞ。

ガンキャノンの調整

240mmキャノンA命中時、ダウンするように変更された。追撃が期待できなくなったが、転ばせた相手に味方が起き攻めを仕掛けやすくなったともいえる。新たな使い方や連携を考えよう。

アッガイの調整

メガ粒子砲のリロード形式が、常時リロードされるタイプから使い切ると一度にリロードされるタイプになった。残念ながら射撃能力が低下したといわざるを得ない。弾切れに注意しつつ戦いたい。

1/12ガンダム大地に立つ！

以前、「メディア対抗戦」の賞品として入手した1/12ガンダムが、ついに編集部に到着！そのリアルな作りに編集部員は大満足。さらに、リモコンのボタンを押すことで「ロックオンの音」、「ビームライフル発射音」といった効果音を鳴らすことが可能。ついついビームライフルを撃つフリをしてしまうなど、筆者も童心に返ってしまいました（笑）。

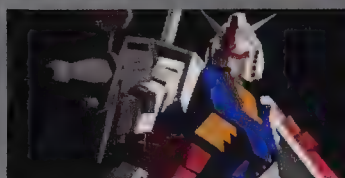
組み上がった1/12ガンダムと一緒にポーズを取る筆者。結構はしゃいでしまいました。

そしてついに立ち上がったガンダム！ 大人よりも一回り小さいくらいの身長で、その再現度もバッチリ。なお、セットにはビーム・ライフル、ビーム・サーベル、シールドももちろん付いてくるぞ。

高性能機体を使いこなせ！

第三段階MS武装リスト

ここでは近接格闘型、近距離戦型、中距離支援型MSで3番目に登場するMSと、全てのカテゴリのMSを満遍無く使用すると出現する、ガンダム、ザクII（S）の武装支給リストを紹介する。出現条件が厳しいだけあってどのMSも高性能！　ぜひ入手して使ってほしい。

ガンダム

ガンダムといえばビームライフル。機動セッティングでもともと高い機動力を強化すれば、白い悪魔の完成だ！

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	ハイパー・バズーカA
4	セッティング
5	セッティング
6	ハイパー・バズーカB
7	セッティング
8	セッティング
9	スーパー・ナパーム
10	セッティング
11	セッティング

ザクII（S）

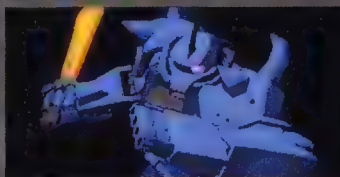
もともと高い機動力をさらに高めるために機動重視にセッティングしよう。武装は、マシンガンの方が使いやすい。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	ザク・バズーカ
4	セッティング
5	セッティング
6	セッティング
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング

ジム・ライトアーマー

近接格闘型最速クラスの機動力を生かすため、機動セッティングがお勧め。耐久値が低いので、安易な被弾は禁物！

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	100mmマシンガンB
4	セッティング
5	セッティング
6	ビーム・スプレーガン
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング
11	ビーム・ライフル

グフ

近接格闘型MSだけに機動重視のセッティングに。武器は5連装フィンガーバルカンBとクラッカーがお勧め。

レベル	支給されるもの
1	クラッカー
2	セッティング
3	セッティング
4	5連装フィンガー・バルカン砲B
5	セッティング
6	セッティング
7	ザク・マシンガン
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング
11	セッティング
12	ジャイアント・バズ

ジム・コマンド

ブルパップ・マシンガンの弾幕による空間制圧が仕事。初期装備のAの方が弾切れしにくく使いやすいぞ。

レベル	支給されるもの
1	ビーム・スプレーガン
2	セッティング
3	ハンド・グレネイド
4	セッティング
5	セッティング
6	ブルパップ・マシンガンB
7	セッティング
8	セッティング
9	ビーム・ガン
10	セッティング
11	セッティング
12	セッティング

ザク・デザートタイプ

全体的に射程が短いので素早く接近、離脱をするために機動重視に割り振ろう。サブ射撃はクラッカー（×2）がベスト。

レベル	支給されるもの
1	3連装ミサイルポッドA
2	セッティング
3	セッティング
4	改造ザク・マシンガンB
5	セッティング
6	セッティング
7	セッティング
8	3連装ミサイルポッドB
9	セッティング
10	セッティング
11	セッティング

陸戦型ガンダム（ジム頭）

180mm大型砲は拠点に対する攻撃力が高い。拠点を攻める場合は装甲セッティングで耐久値を上げよう。

レベル	支給されるもの
1	胸部マルチランチャー
2	セッティング
3	ミサイルランチャー
4	セッティング
5	セッティング
6	180mm大型砲
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング
11	セッティング

ズゴック

基本的には機動重視で。拠点近くで戦うなら装甲重視でもいい。武器は使いやすい6連装ミサイルA（初期装備）がお勧め。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	メガ粒子砲B
4	セッティング
5	セッティング
6	6連装ミサイル砲B
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング

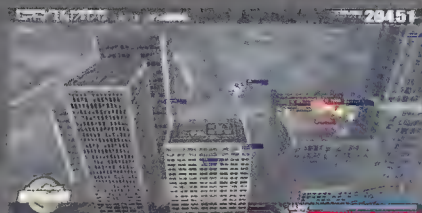
真の戦いの幕開け

8人vs.8人の基本を学ぶ

ついに解禁された８人vs.8人。これこそ『戦場の絆』の真の姿であり、これまでとは大きく異なった戦い方を要求される。ここでは、８人vs.8人になったときに変化する内容、気を付けてほしいことを解説。しっかり把握して、４人vs.4人との差に戸惑うことの無いようにしておきたい。

真の戦いの幕開け

もともと、8vs.8を前提として作られた『戦場の絆』。それが解禁されたこれからが、本当の戦いの幕開けともいえる。4vs.4で培ったテクニックを総動員して戦いに挑みたい。

まず、覚えておいてほしいのは、4vs.4と8vs.8では、全く別のゲームといっていいほど違った戦術を要求されるということ。戦場に降り立つMSの数が増えることにより、4vs.4のときとは比べものにならないほどチーム編成のバリエーションが増える。このことがチーム戦術に大きな影響を与えるのだ。しっかりと役割が分担されたチーム編成と戦術、そしてチーム内のメンバー全員にその戦術が浸透していないと8vs.8で勝つことはできないだろう。なお、マッチングの都合上お互い5～7人しか集まらなかった場合などは、それぞれ、5vs.5、6vs.6などの形式で対戦することになる。人数に合わせて編成や作戦も変えていきたい。

戦場に降り立った計16機のMS。戦場の至る所で激しい戦いが繰り広げられることになる。レーダーによる敵味方の位置の確認、敵軍の編成の確認と作戦目的の理解、これらをしっかりすることも、より重要になったのだ。

4vs.4とは異なる激しい戦い

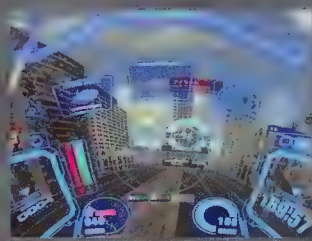
当たり前のことだが、人数が倍になったということは、攻撃の飛びかう量も倍になったということを意味する。これまでに比べ、より激しい攻防が繰り広げられることになる。

一瞬の油断で集中攻撃をくらい、一気に撃破されてしまうこともしばしば。これまでよりも、周りの状況を確認して囲まれないように動くことがより重要になるのだ。前線で孤立しないように注意しよう！

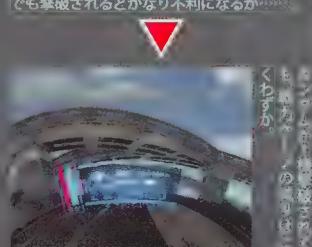
激しく飛び交う攻撃。味方を無視したワンマンプレイは、敗北を招く原因になる。自らの力を過信せず、戦場で孤立しないように注意して、味方と連携して互いを援護し合おう。

戦力ゲージ最大値の増加

人数が増えるとそれに伴い、戦力ゲージの最大値が増加する。8vs.8ではその量が約2倍になり、当然1機撃墜されたときのゲージの減少量も相対的に少なくなる。

これによる変化は、MSを撃破して戦力ゲージが0になる、という機会が減ったことだろう。例えば非常にコストの高いガンダム。4vs.4では何回か撃墜されると戦力ゲージが0になり戦闘時間内に負けとなってしまう。しかし戦力ゲージが増加したことで、戦闘時間内に決着が付く、ということは無くなるだろう。

MSの耐久値がもう残り少ない。4vs.4では1体でも撃破されるとかなり不利になるが……

▼

[illegible]くわずか。

拠点の耐久力が変化

拠点の耐久値も人数の増加に伴い変化する。8vs.8では、その耐久値は4vs.4の倍になり、拠点撃破までにかかる弾数、時間も増える。それを理解しておくのは作戦立案の面で重要。ガンタンクを使った例をまとめたので参考にしてほしい。

対戦人数が増えるほど、敵拠点を単独で破壊することが難しくなる。拠点を撃破するための綿密な作戦が必要とされるぞ。

対拠点攻撃力

例:ガンタンク(120㎜低反動キャノン砲Bを使用した場合)

対戦人数	弾数	最短時間
5人vs.5人	11発	35カウント
6人vs.6人	13発	42カウント
7人vs.7人	15発	50カウント
8人vs.8人	17発	58カウント

編成に工夫が必要

8人も居ると、編成にも工夫が必要になる。全員が「ただ好きなMSを選びました」では、8vs.8において勝つことはできない。しっかりした作戦のもと、チームを組まなくてはいけないぞ。例えば「どんなシーンにも対応できるように」各カテゴリーから バランスよくMSをチョイスしたり、「拠点を落とす」ことを目的とし、後方支援型を2機組み込む、といった具合だ。右に、どんなシチュエーションでも対応できるバランスのいいチーム編成のサンプルを掲載したので、参考にしてほしい

連邦軍

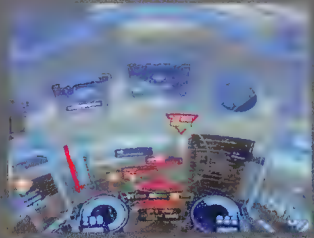
MS名	メイン武装
ジム・寒冷地仕様	寒冷地仕様マシンガンA
陸戦型ジム	100mmマシンガンA
陸戦型ガンダム	ブルパップ・マシンガン
ジム	ハイパー・バズーカ
ジム・キャノン	キャノン砲A
ガンキャノン	240mmキャノンA
ガンタンク	120㎜低反動キャノン砲B
ガンタンク	120㎜低反動キャノン砲C

MS別ワンポイント

ここでは各カテゴリー別にMSの役割を解説する。これまであまり人気の無かったMSや武装にも注目してほしい。

中距離支援型

攻撃範囲の広いキャノン砲やバズーカは、8vs.8で効果的な武器である。人数が多い分どうしても乱戦になることが多いので、そのポイントに砲弾をどんどん撃ち込むのが有効になってくる。これらは攻撃力が高いので、味方が攻撃している敵MSに当ててしまっても構わない。

また、陸戦型ガンダム（ジム頭）の180mm大型砲や、ドムのジャイアント・バズBのような対拠点、対MS両方に使える兵器を使えるMSは、それを積極的に選択しよう。拠点撃破を狙う後方支援型の援護や前線のMS戦など、さまざまなシーンで高い威力を発揮するからだ。

離れた位置から敵と味方の位置を良く見て、できるだけ人数の多いポイントを狙って攻撃しよう。

後方支援型

後方支援型MSといえば対拠点兵器だが、8vs.8ではキャノン砲CやDのような武装にも注目してほしい。

どちらも攻撃範囲が広く、敵味方が入り乱れているところに撃ち込むと、複数の敵機にまとめて攻撃が当たる。敵軍の後方支援型MSの足止めを狙えるのもポイント。特に炎上効果で敵MSの動きが遅くなるキャノン砲Dは、命中したところに味方が攻撃を仕掛ければ敵機は対処が難しいはずのでうまく使いたい。

キャノン砲Dは炎上効果が付

このぐらいの範囲を攻撃でき

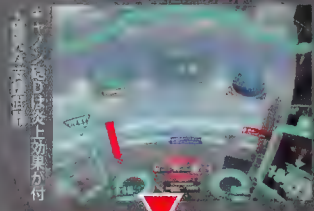
近接格闘型

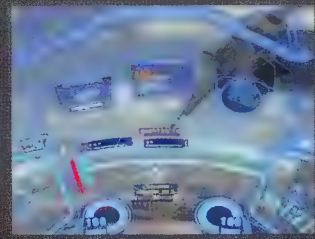
近接格闘型MSを使う上で重要なのが、連撃1～2段からのクイックドローキャンセル。乱戦になると長い連撃はカットされやすく効果的にダメージを当てられないどころか、大きな反撃を受けやすい。乱戦時は連撃を控えめにしたい。

クイックドローから、攻撃力の高い射撃で着実にダメージを与えていくことが重要だ。

近距離戦型

近距離戦型MSは連撃の攻撃力が近接格闘型MSに比べると低い。無理に狙うと危険なので、できるだけ控えたい。射撃をメインに戦い、自分のMSの武器の最も得意な距離をキープして、じわじわダメージを与えていくのが理想。焦りは禁物だ。

少し離れた位置から射撃で…を狙…トも重要な仕事になるぞ。

狙撃型

狙撃型の仕事に大きな変化は無い。見通しのいい場所からの狙撃で味方を支援しよう。人数が多い分、敵機の動きを見逃さないように行動したい。バージョンアップによりトドメを刺しやすくなったので、耐久値の少ない敵を見逃さないように。

高い位置から敵味方全体の動きを把握して、的確な狙撃を心がけよう。

「エリア制圧」を基本概念にせよ

とにかく1対1の状況になることが極端に少ない。チーム対チームでのエリア制圧が重要になるのだ。

8vs.8での基本的な考えとして理解しておいてほしいのが、「それぞれの編成、作戦において最も得意とする場所を制圧する」ということ。

多人数での戦闘が基本となるため、ダメージを受けやすく、撃墜されずに戦うのが難しい。MSを撃墜し合う状態になるので、攻撃できる人数が多い方が当然優位に立てる。

例えば、拠点の撃破を狙う場合は、後方支援型MSが撃墜されることをある程度前提で考え、「後方支援型のMSが動きやすいようスペースを確保」しつつ、句法支援型の砲撃ポイントの制圧を狙っていく。逆に、守る側としては、「後方支援型MSを倒す」だけでなく「後方支援型MSの砲撃ポイントを抑える」といった考え方が重要になる。敵軍全体の動きを封じなければならないわけだ。とにかく相手に自由に行動させる時間と場所を少しでも減らすのが重要なのだ。

ガンタンクの周りをがっちり固めて全員で行動しよう。ガンタンクが自由に行動しやすいスペースを作れ！

MSの数が多くなる前線では、どうしても混戦になりがちだ。

一度に複数の敵MSから攻撃されることなど日常茶飯事。ある程度の撃墜はしょうがないと割り切ろう。

MAP攻略

ニューヨーク 8vs.8

8vs.8での新たなる戦い

8vs.8は戦場をニューヨークに戻してスタートする。このマップでポイントとなるのは、後方支援型MSを使った攻撃。対拠点、対MSの攻撃に絶大な力を発揮するこのMSの使い方で勝敗が決するといっても過言ではない。ここでは、その後方支援型MSをどこに配置したらいいのか?そしてほかのMSはどのように動けばいいのかを解説していく。

8vs.8での戦いはこれまで体験しなかったほど激しいものになる。それに合わせた作戦、編成を考えよう。

オススメ編成

地球連邦軍

MS名	メイン武装
陸戦型ジム	100mmマシンガンA
陸戦型ジム	100mmマシンガンA
ガンダム	ビーム・ライフル
ジム	ハイパー・バズーカ
ジム	ハイパー・バズーカ
ジム・キャノン	キャノン砲C
陸戦型ガンダム(ジム頭)	180mm大型砲
ガンタンク	120mm低反動キャノン砲B

拠点攻撃用のガンタンクと拠点、MSの両方の攻撃に有効な武装を持った陸戦型ガンダム(ジム頭)を入れ、ガンダム以外のコストを抑えたバランス重視のチーム。ガンダムは機動力を生かして遊撃的に動き回ろう。

ジオン公国軍

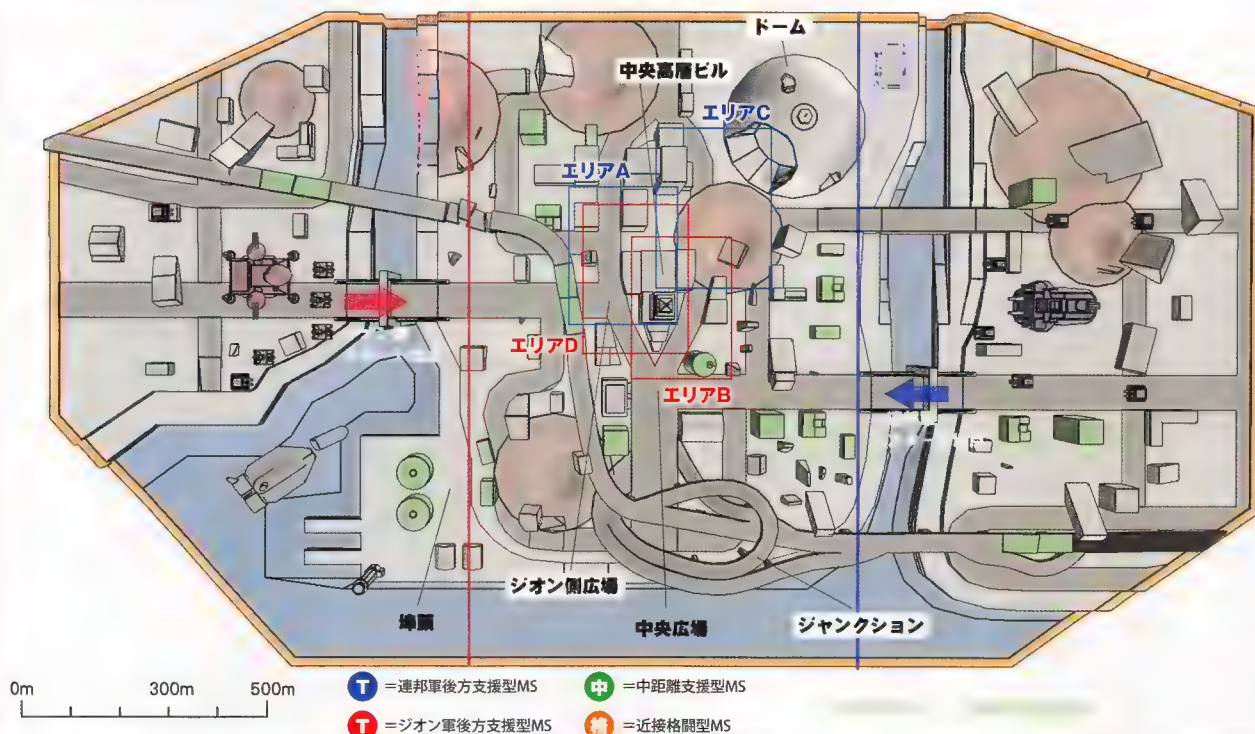
MS名	メイン武装
グフ	5連装フィンガー・バルカンB
グフ	5連装フィンガー・バルカンB
ゴッグ	腹部メガ粒子砲B
ザクII	ザク・マシンガンA
ザクII	ザク・バズーカ
ズゴック	6連装ミサイル砲A
ザクタンク	180mmキャノン砲B
ザクタンク	180mmキャノン砲B

拠点を制圧することに重点を置いたチーム編成。そのため後方支援型のザクタンクを2機組み込んでいる。グフが2機とゴッグが1機、計3機の近接格闘型MSが、前線での戦闘からザクタンクの護衛までこなす。

ニューヨーク 8vs.8MAPデータ

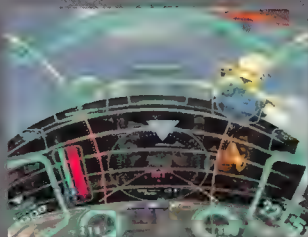
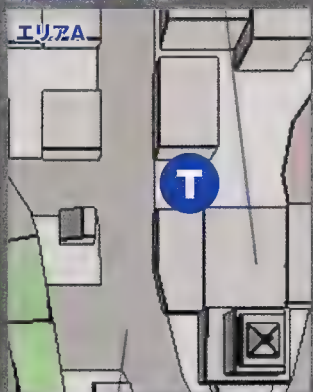
ドーム
中央高層ビル
エリアC
エリアA
エリアD
エリアB
ジオン側広場
埠頭
中央広場
ジャンクション

0m 300m 500m

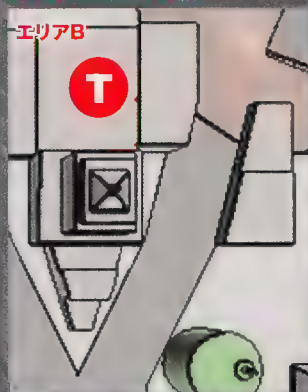
T =連邦軍後方支援型MS
T =ジオン軍後方支援型MS
中 =中距離支援型MS
格 =近接格闘型MS

覚えておくべきポイントと激戦区

後方支援型 MS を使った攻めと守りは重要なポイント。激戦区となる場所と同時に覚えよう。

ノーロックショット

ノーロックショットとは、拠点攻撃の際に、ロックオンせずに射撃で攻撃することである。キャノン砲の砲弾はロックオンできる距離よりも遠くまで弾が届くために可能なテクニックだ。下の両軍のお勧めノーロックショットポイントを掲載したので、参考にしてほしい。

ジオン軍であれば地図の位置で約45°の角度でキャノン砲を撃てば拠点に命中する。ザクタンクを使うならできるようにしておきたい。

連邦軍有効ポイント

ジオン軍有効ポイント

対タンク戦

後方支援型MSへの対処は、4vs.4のときと基本的には大差無い。しかし、いくら拠点の耐久値が増えたといっても、後方支援型MSをチームに多く組み込まれると、拠点を落とされずに戦うのは困難。

そのため、「より多くの敵機を倒してこちらの拠点を撃破されるよりも敵軍の戦力ゲージを減らす」という考え方がより重要になってくるのだ。

そのためには、前衛として戦えるMSを多く配置し、敵後方支援型MSの護衛役を徹底的に狙うのが重要となってくる。その間、味方のほかの近接格闘型MSや中距離支援型MSが、敵軍の後方支援型MSを足止めするのが理想。炎上効果のある武装や、さく裂弾を使うのも足止めとしては効果的だ。

近接格闘型を多くすれば、敵MSを撃破する回数も増えるだろう。

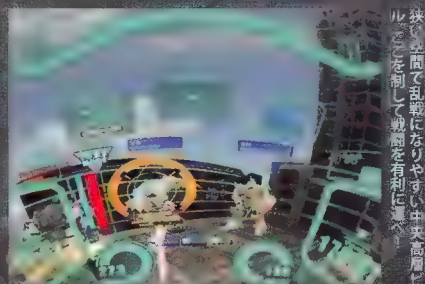
対タンク戦連邦軍編成例

MS名	メイン武装
陸戦型ジム	100mm マシンガンA
陸戦型ジム	100mm マシンガンA
ジム・ストライカー	100mm マシンガンA
ジム	ハイパー・バズーカ
ジム	ハイパー・バズーカ
ジム・キャノン	キャノン砲C
陸戦型ガンダム(ジム頭)	ロケット・ランチャー
ガンタンク	120mm低反動キャノン砲D

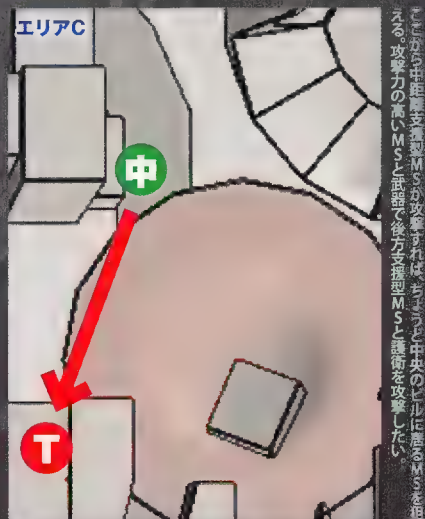
中央高層ビルでの死闘！

左ページのマップを見ても分かる通り、マップ中央の高層ビル街の真ん中部分がジオン公国軍にとって敵拠点を狙いやすい重要なポイントになっている。ノーロックショットができるとかなり早く拠点が落ちてしまうため、連邦軍としては急いでこれを阻止する必要がある。このエリアは非常に激戦区になりやすいのである。

このエリアを、連邦軍はどうやって守るのか？逆にジオン軍はどのようにして制圧するのかを紹介するぞ。ジオン軍の攻め、連邦軍の守り、双方キーになるポイントとMSの配置が存在する。それを覚えてそれぞれの攻めと守りを効果的にしなければ一方的な戦いになることもあるぞ。

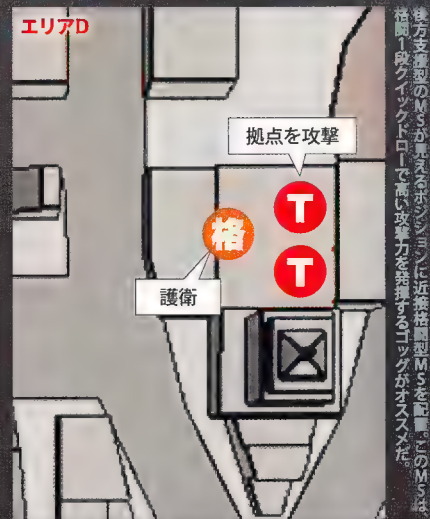
狭い空間で乱戦になりやすい中央高層ビル。ここを制して戦闘を有利に運べ！

●連邦軍の守り

対タンク戦の基本通り、とにかくいかに素早く拠点攻撃を阻止するかが重要。拠点を攻撃するMSの足止めをしつつ、近接格闘型MSなどで敵機を減らしていきたい。ここで問題になるのがビルの形。連邦軍から見たとき、正面に壁になるビルがあるので接近するのが少々難しい。中距離支援型や後方支援型で支援しつつ接近を図りたい。

ここから中距離支援型MSが攻撃すれば、ちょうど中央のビルに居るMSを狙える。攻撃力の高いMSと武器で後方支援型MSと護衛を攻撃したい。

●ジオン軍の攻め

中央のビルからの拠点への砲撃が非常に有効。しかし、後方支援型MSだけをこのポジションに配置するのは非常に危険。必ず護衛役のMSを一緒に配置しよう。あくまで護衛役で、前線に立つのではないので、思い切ってセッティングを装甲重視に2段階ぐらい割り振ってもいいだろう。長い時間、後方支援型MSを守れればオーケーだ。

後方支援型のMSが見えるポジションに近接格闘型MSを配置。このMSは格闘1段クイックドローで高い攻撃力を発揮するゴッグがオススメだ。

舞え、戦いの装飾楽句（アクトカデンツァ）。

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

じわじわと近付いてきた闘劇'07予選。必要な知識を覚え、しっかりとやり込んで、来るべきときに備えよう。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2006年12月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：メルブラ塾（半蔵門支部）、もっぷ、腐乱人形、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓔ	EXキャンセル

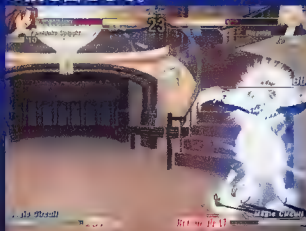
テクニックピックアップ ——強制開放対策編

防御手段に使われやすい強制開放を読んだらしっかりと反撃していきたい。ここでは反撃方法の一例をピックアップしよう。

Text：腐乱人形

強制開放は起き上がりや連係への割り込み、攻め込まれているときの切り返しに有効だ。ヒットさせれば、仕切り直し＆体力回復と状況がいいため、使いやすい無敵技が無いキャラには頼れる切り返しになる。頼りになる分、ポイントは絞りやすいので、しっかりと対策を立てておけば勝敗がグンと上がるぞ。

基本の対策は、2段ジャンプや空中ダッシュで跳び込みのタイミングをずらしたり、様子見を交ぜること。しかしこれらの対策では攻めの継続が難しく、相手に逃げられやすい。そこで、攻勢を維持しつつ対策ができる二つの方法を覚えよう。一つは「長い相殺時間を持つ技で相殺を起こす」というもの。もう一つは「先端部分にくらい判定が無い技を重ねる」というものだ。

どちらも成功すれば連続技を決めることができるため、試合を決定付けることができるが、タイミングがシビアなので、起き攻め時に仕込んでおくことがメインとなるだろう。前者はしゃがみAなどに仕込んでおけば、強制開放の無敵で空振りしても、空振りキャンセルで相殺狙いの技を出せるぞ。

相殺狙いはタイミングが命。早いと思ったら、しゃがみAを2発空振りする手もある。

空中から攻められると、相手としては起き上がりに強制開放をしたくなるので……

2段ジャンプで回避して、スキに連続技をたたき込む。体力とゲージをよく見ておこう。

基本的に飛び道具にはくらい判定が無いので重ねやすい。この後は……

相手としては強制開放を狙いがち。様子見を交ぜて、うまく空振りさせよう。

キャラ名	強制開放対策の連係	キャラ名	強制開放対策の連係	キャラ名	強制開放対策の連係
シオン	しゃがみA→立ちB（相殺）	翡翠	しゃがみA→立ちC（相殺）	ワラキアの夜	しゃがみA→立ちB（相殺）
吸血鬼シオン	しゃがみA→立ちB（相殺）	琥珀	しゃがみA→立ちC（相殺）	弓塚さつき	しゃがみA→立ちB（相殺）
シエル	立ちCの先端（空振り）	メカヒスイ	しゃがみA→しゃがみB（相殺）	レン	しゃがみA→立ちC（相殺）
アルクェイド	しゃがみA→BE立ちB（相殺）	遠野志貴	しゃがみA→立ちB（相殺）	蒼崎青子	しゃがみA→立ちB（相殺）
暴走アルクェイド	しゃがみA→BE立ちB（相殺）	七夜志貴	しゃがみA→立ちB（相殺）	軋間紅摩	しゃがみA→立ちB（相殺）
遠野秋葉	しゃがみA→立ちC（相殺）	有間都古	しゃがみA→立ちB（相殺）	ネコアルク	しゃがみC（空振り）
[illegible]	しゃがみA→立ちC（相殺）	ネロ・カオス	しゃがみA→しゃがみB（相殺）	白レン	しゃがみA→ダッシュ（空振り）

※（相殺）は相殺狙い。（空振り）は強制開放の空振りを狙う。

テクニックピックアップ ——確定強制開放編

連続技から強制開放を成功させれば、一気に逆転できる。確実に強制開放できる場面をしっかりと覚えておこう。

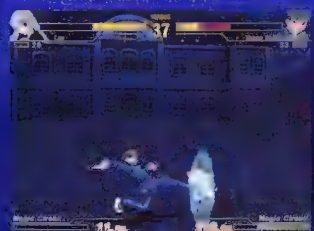
Text:腐乱人形

前述の通り強制開放は切り返しに重宝するが、使いどころがある程度読まれやすくスキが大きい。読まれると連続技をくらうだけでなくゲージをすべて失うことになってしまうので、安易な強制開放は厳禁だ。そこで確実に強制開放を発動させることのできるポイントを覚えておきたい。キャラによっては強制開放後にも有利な状況を維持できるため、非常に有効だ。

基本的な確定ポイントとして、空中投げなどの距離を離しつつ相手を[illegible]

キャラ名	強制開放を狙いやすい連続技の例
シオン	～空中投げ（画面中央へ）→着地強制開放 しゃがみC→Aエーテライト・グランド→強制開放
吸血鬼シオン	～空中投げ（画面中央へ）→着地強制開放
シエル	→セブンスヘヴン→【しゃがみC→しゃがみA（空振り）】→強制開放
アルクェイド	【～しゃがみC】→A何やってるの……！→強制開放
暴走アルクェイド	（画面中央）～ジャンプC→2段ジャンプEXアルトシューレ→強制開放
遠野秋葉	【～しゃがみC→立ちB・B】→B月を穿つ→強制開放
赤主秋葉	（空中連続技で）ジャンプC→着地強制開放
翡翠	【～しゃがみC→立ちB→➡＋B→しゃがみA（空振り）】→強制開放
琥珀	～空中投げ（画面中央へ）→強制開放
メカヒスイ	【～しゃがみC→立ちA（空振り）】→強制開放
遠野志貴	【～しゃがみC→立ちB・B→立ちA（空振り）】→強制開放
七夜志貴	【～しゃがみC→立ちB・B→立ちA（空振り）】→強制開放
有間都古	【～立ちC】→Aしんきゃく→強制開放
ネロ・カオス	（空中連続技から）ジャンプC→着地強制開放
ワラキアの夜	（画面端）【～しゃがみC】→EXバッドニュース（ライ）→【しゃがみC→しゃがみA（空振り）】→強制開放
弓塚さつき	～空中投げ→強制開放
レン	【～しゃがみB→⬅＋B】→EXフルール・フリーズ→強制開放（相手に当てない）→【立ちA→～】
蒼崎青子	～空中投げ→強制開放
軋間紅摩	（中央）【～しゃがみC】→EX三定彗→強制開放
ネコアルク	【～しゃがみC→立ちA（空振り）】→強制開放
白レン	【～➡＋B】→EXフルール・フリーズ・ウルール→強制開放

連続技に組み込むこともできるキャラは、できるだけ連続技を長くして回復したい。

ダウン追い打ちで当てる連続技も有効。受け身を取られても有利な状況がほとんどだ。

これくらい離れた距離でしゃがみCをガードさせてリバースビート立ちAにつなげば……

強制開放が止められにくい。読んでスキを狙う相手にはB切り札そのいちが刺さる。

続・突発的情報コーナー

なぜなに Ver.B MBAC

12月末に稼働して間も無いが、修正版が出る……!?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、蜂打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●『Ver.B』修正版のロケテストが始まって……

age：何か『Ver.B』の修正版がロケテストしているんだけど……。仕事が忙しくて満足できるほどは触ってないのにもうバージョンアップ!?
KZA：オフィシャルホームページで告知があったように、神戸や秋葉原でやっていたみたいですね。
ゆきのせ：前回紹介したスーパーアーマー技が調整されるようですね。やっぱ強過ぎましたか（苦笑）。
腐乱人形：強過ぎたものをマイルドにするのも必要だけど、全体的に尖った調整になってもいいかな。
age：キャラバランスは縮まってきていたし、強きを弱くではなく、弱きを強くして、より激しいバトルを繰り広げたいなぁ。
KZA：……白レンがもうちょい強くなっていれば文句無いっすよ。せっかくの新キャラなのにゲーセンで駆逐されていくのがキツイ。巷でのやり込みも白レンだけ悪いし。
もっぷ：まだ詳細は分かっていないけど、参戦がほぼ確定しているネコアルク・カオスにも注目ですね。
KZA：PS2版で隠しキャラだったときより技が大幅に変更されているようなので、期待大だね！
ゆきのせ：次号と闘劇魂Vol.5でバッチリ攻略予定です！
age：まぁこれでより対戦バランスが良くなるならいいことだね。何より闘劇'07には間に合いそうだから予選、決勝大会ともにより盛り上がりそうだ！

注目はネコアルク・カオス！　さらには、「ガード優先」が削除されているとのことだ。

※写真はロケテスト版のものです

今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

有間都古

遠野志貴を慕う有馬家の長女・有間都古。リーチは短いが、八極拳を使った近距離戦の能力は随一だ。

Text：もっぷ

～キャラの特徴と狙い～

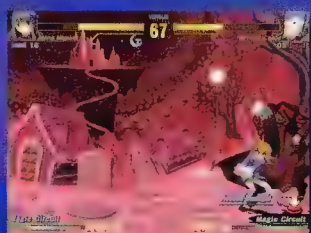
- ●ジャンプ攻撃が強力で、空中戦が得意
- ●画面端のしんきゃくでの固めが強力
- ●火力が高めで、1コンボで逆転可能

基本の立ち回り

空対空の強い有間都古は、相手の上からジャンプCで強引に近付いて地上での固めに入るのがメインのスタイル。相手に近寄るまでは、空中投げを意識しつつハイジャンプやジャンプで近付いていこう。相手の空中ガードを読んだら、ジャンプAを振りながら近寄るのも有効だ。一度地上で攻撃をガードさせたら、ガードさせて有利なA、Bしんきゃくでの暴れつぶしを見せつつ追撃できる地上投げで崩していこう。

基本のビートエッジは、【しゃがみA→立ちB→➡＋B】。ヒットしていたらゲージの量を確認して連続技をつなげていこう。暴れる相手にはAしんきゃくでの暴れつぶしを、ガードで固まっている相手にはAしんきゃくや、リバースビートの立ちAからのダッシュ地上投げなどで崩していく。地上投げを警戒してジャンプする相手にはしゃがみAから連続技をたたき込もう。画面中央なら【～立ちC→Bちょうしんちゅう】での崩しも有効だぞ。

体力で負けているときは、連続技をAしんきゃくで締めれば安全に強制開放できるので覚えておこう。

ジャンプ攻撃はどれも使いやすいが、対空シールドをされやすいので警戒を怠らないように。

近距離でAしんきゃくをしゃがみガードさせれば有利。地上投げを絡めて攻めよう！

勝率アップポイントピックアップ

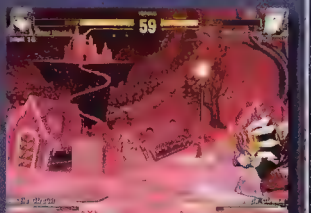
無敵があり発生が早いため、起き上がりの選択肢として優秀なAれんかんたい。ヒット時にはEXキャンセルでEXれんかんたいがつながるので、きっちりダメージを稼いでおこう。琥珀のこんなん育ててみました♪を使った起き攻めなど、空中に逃げて安く済ませることができるなど、使う場面は多い。

『Ver.A』までは使いどころの無かったBれんかんたいだが、今回からはガードさせて有利な中段技になった。難度は高いが、空中投げが追撃として入る上に、低い位置での空中投げからは地上受け身狩りがしやすい。連係や起き攻めでキャンセルから使うなど、狙っていって損は無いだろう。

地上投げ以外にガード崩しが乏しい有間都古だが、起き攻めは崩すチャンス。低空空中ダッシュからのジャンプA→ジャンプC→ジャンプBの中段と、ジャンプA→着地しゃがみAの下段、ジャンプA→着地地上投げのガードされても攻めを継続できる起き攻めが強力なので、ダメージ効率アップを狙っていこう。

地上投げから攻める！

ガードさせて有利なしんきゃくは、AとBのどちらも、立ちCキャンセルから出せば割り込まれない。だが、ガード時は距離が遠いため、ジャンプをその場しゃがみCでしかつぶすことができず逃げられやすい。そこで使いたいのが➡＋B。大きく前進するため、しんきゃくをガードさせた後も距離が離れにくいので攻めやすい。Aしんきゃくをメインに使い、相手の立ちガードやシールドを、Bしんきゃくやディレイしゃがみ Cで的を絞らせないようにしよう。

立ちCキャンセルなどは距離が離れてしまいダッシュをしなければいけないが……

➡＋Bからはかなり近い位置になる。これなら有利時間を効果的に使うことができる。

有間都古基本連続技

① 【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC→立ちB】Ⓙ➡【A→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ or 【しゃがみA→立ちB→➡＋B→しゃがみB→しゃがみC→➡＋C】Ⓙ➡【B→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

② （画面中央～端）【しゃがみA→立ちB→➡＋B→しゃがみB→立ちC】Ⓒ➡Aちょうしんちゅう→A派生→EXせんしっぽ→しゃがみB→立ちC→ジャンプ【A→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

③ （画面端）【しゃがみA→立ちB→➡＋B→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】→Aちょうしんちゅう→A派生→ジャンプ【A→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

④ 地上投げ→【しゃがみC→➡＋B→しゃがみB】Ⓙ➡【B→C】Ⓙ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

②は自分が画面端を背負っていても決まる。画面端までの距離が遠い場合は、EXせんしっぽの後ダッシュ立ちCやその場立ちCなどで距離を調節しよう。③はしゃがみCの後の立ちCにディレイを掛けよう。Aちょうしんちゅうは、Aせんしっぽでの代用も可能。画面端なら④の投げコンボでも③のしゃがみC～が使えるぞ。

有間都古補足：暴れつぶしのAしんきゃくは、画面端ならダウン追い打ちでかなりのダメージが稼げる。レシピは、しゃがみA→立ちA×3→立ちB→しゃがみB→立ちC。その後に受け身を取られてもスキを突けるので、追い打ちを入れるよう心掛けよう。

今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

赤主秋葉

遠野秋葉が紅赤主に変ぼうした姿。防御力が低い分、機動力に特化し、圧倒的な攻めを展開することができる。

Text：age

～キャラの特徴と狙い～

- ●防御力は最低だが、機動力は最高で、2回の空中ダッシュができる
- ●獣を焦がすで体力をケズりやすい
- ●空中からのけん制が使いやすい

基本の立ち回り

赤主秋葉は防御力が低く、ちょっとしたミスから一瞬で大ダメージをくらいやすい。攻撃をくらったときに被害が少ない空中でのけん制からの攻めが基本。けん制には技が後ろに下がるB空中鳥を落とすがオススメ。これをヒット、あるいはガードさせてから空中ダッシュや再度鳥を落とすを出して攻めるといい。

相手が鳥を落とすを昇りジャンプ攻撃でつぶしにくるようなら、垂直ジャンプやバックジャンプからBを出して迎撃を狙うのも有効だ。

地上から攻めるときはリーチの長[illegible]しゃがみAを[illegible]にしよ[illegible]しつつ[illegible]しゃがみ[illegible]しゃがみ[illegible]ジャンプ[illegible]すき[illegible]交ぜよう。先端[illegible]有利[illegible]で、さらに攻[illegible]。

空中連続[illegible]ときに重要なのがジャンプ[illegible]連続技を締めること。[illegible]ベリターンは少ないが、受け身不能で画面端に追い込みやすいのだ。

B鳥を落とすがカウンターヒットしたときは、空中ダッシュから追撃を入れておこう。

空中連続技からジャンプCでダウンさせて起き攻めを狙い、一気に畳み掛けたい。

勝率アップポイントピックアップ

獣を焦がすは[illegible]すことのできる強力な[illegible]すでけん制した後に[illegible]設置したり、画面端に追い込んでダウンさせたときに設置したい。設置したら、しゃがみAで[illegible]めつつ体力をケズるか、ジャンプ[illegible]ところをジャンプBやダッシュA[illegible]で迎撃しよう。

画面端ではB赫訳・紅葉後の起き攻め[illegible]。基本は⇩⇩⇧or⇩⇧⇩入力で獣[illegible]を設置して、起き上がりにしゃがみAを重ねよう。B赫訳・紅葉後にジャンプAを重ね、着地下段or地上投げ、キャンセル空中ダッシュC、キャンセル空中ダッシュ×2～ジャンプCという攻めもバリエーションが豊富で強力だ。

固めや起き攻めに取り入れてほしいのが➡＋C。それほど発生は早くないが、モーションが小さめの中段攻撃なので崩しに使える。ヒット時の見返りは大きく、ダッシュでキャンセルして追撃ができる上に画面端に追い込みやすいのがポイント。起き攻めが仕掛けやすい地上投げと、うまく使い分けていこう。

相手の焦りを誘う

起き攻めで仕留める

ガード崩しは？

ダウン追い打ちを使う

赤主秋葉の得意技の一つが強力なダウン追い打ちだ。画面端でジャンプC（空中でヒット）B赫訳・紅葉などでダウンさせたときはダウン中の相手に、【しゃがみA×4→B・B→⬅＋C→しゃがみC】などで追撃でき、ダメージとゲージを大幅に稼げる。

追撃後は、ゲージに余裕があるならEX鳥を落とすをキャンセルから出してもいい。地上受け身にはヒットし、受け身を取られなくても持続をガードさせることができ、攻めを継続しやすい。

できるだけ多くの技を当て、しゃがみCにつないでからEX鳥を落とすへつなぎ……。

低空ダッシュや地上から攻める。シールドされたらダッシュ地上投げが決まるぞ。

赤主秋葉基本連続技

1. 【しゃがみA×1～3→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→BE立ちB（少しためる）→⬅＋C】ⒿⒸ【A×2→B】ⒿⒸ【B→C】
2. （画面端で）【～しゃがみCⒸB赫訳・紅葉】×3
3. ➡＋C→ダッシュ→【しゃがみC→⬅＋C】ⒿⒸ【A×2→B】ⒿⒸ【B→C】
4. B空中鳥を落とす（カウンターヒット）→空中ダッシュBⒿⒸ【A→C】

①は基本連続技。相手のとの距離によってしゃがみAの数を変えよう。②は画面端限定の連続技。しゃがみCから一瞬遅らせてB赫訳・紅葉を出すのがポイント。③は中段からの連続技。画面端が近いときはダッシュからB赫訳・紅葉を出すのも有効。Cは空対空からの追撃。細かくダメージを稼ごう。

MBAC テク分割

たたきつけ・壁やられの仕組み：本作は、相手を地面にたたき付けたりバウンドさせたり、壁に吹き飛ばしたとき、それを合計3回繰り返すと相手に追撃が入らなくなる。赤主秋葉の連続技にはそれらを使ったものが多い。それらの技を当てた回数を覚えて連続技を空振りしないように注意したい。

今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

ネロ・カオス

二十七祖と呼ばれる死徒の一人。体内に巣る666匹の使い魔を駆使して、うまく相手を追い込んでいこう。

Text : KZA

～キャラの特徴と狙い～

- 各種混沌を使った連係や固めにアドリブが必要だが、やりがいがある
- 連続技のゲージためのの効率がいい
- 間合いの広い地上投げが強力

基本の立ち回り

ジャンプＣを複数回たたき込み、BorEX混沌開放・獣角種を出して地上投げと打撃の二択を迫るのが基本にして最大の狙い。小技の発生が遅く、身体が大きいため、まとわりつかれると危険。判定が大きめのジャンプＡやリーチの長い⬅＋Ｃ、ジャンプを抑止する立ちＢなどでけん制しつつ、各種混沌をばら撒いていこう。相手が混沌開放・獣角種やBorEX混沌開放・黒翼種、ジャンプ攻撃を空中ガードした場合は、逃さず立ちＡやしゃがみＣから連続技を決めていこう。

近距離でのビートエッジは、【しゃがみＡ×１～2or立ちＢ→しゃがみＢ】とつなぎ、ヒット時はしゃがみＣから連続技、ガード時はキャンセル混沌流出・爬虫種や立ちＡなどで連係を組もう。しゃがみＡの刻みやリバースビートの立ちＡ後は地上投げを選択肢に入れよう。

攻め込む際は下方向に判定が広く、２段技のジャンプＢが役立つ。昇りジャンプＡ空振り後や空中ダッシュから仕掛け、立ちＢと地上投げで二択を迫ろう。ジャンプ【Ｂ→Ｃ】もフェイントや連係に使える。

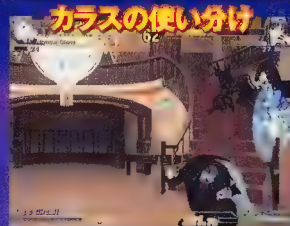
ジャンプＣを複数回決め、セットプレイを狙っていく。ジャンプＣの当て方はアドリブが重要。

間合いの広い地上投げは頼りになる崩しの手段。ギリギリの間合いを把握しておこう。

勝率アップポイントピックアップ

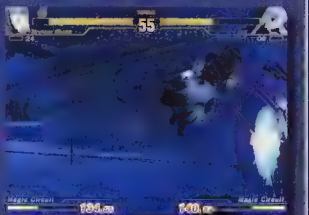
弾速の速いＡ混沌開放・黒翼種はけん制のほか、遠距離での安易な強制開放に対しても使える。Ｂ混沌開放・黒翼種は出した後ジャンプで攻め込みやすい。EX混沌開放・黒翼種は画面端の固めに重宝する。ガードした相手を長い時間拘束できるので、空中ダッシュで攻め込んだり、強制開放などがやりやすい。

Ａ、Ｂ混沌流出・爬虫種は蛇が地面に着いてしまえば、攻撃されても消えない。立ちorしゃがみＢなどからキャンセルで出して連係に取り入れよう。Ａならば、固まる相手に２段ジャンプＢから連続技が狙える。EXは空中ガード不能かつ相手の位置に出現するので、遠距離での強制開放に対してや奇襲に使える。

切り返しには、ゲージを100％使うものの無敵がある混沌開放・幻想種、硬直はあるが出始めに無敵のあるダッシュ、打点の高い立ちＡと相打ちでも連続技を狙えるしゃがみＣでの対空、それにシールドを使い分ける。地上で暴れる場合は、しゃがみＡより１フレーム早い立ちＢがオススメ（最速部分は根元のみ）。

混沌を駆使する

BorEX混沌開放・獣角種後は、鹿を盾にしての地上投げが狙いやすい。投げが空振りしても鹿がフォローしてくれるので、強気に攻めよう。空中に逃げる相手にはジャンプＣで追い掛けたり、しゃがみＣなどで待ち構えよう。

後ろに逃げられない画面端では、EX混沌開放・黒翼種が強力。しゃがみＡ先端やしゃがみＢや空中投げから出し、AorB混沌流出・爬虫種や空中ダッシュで攻め込もう。ゲージが無いときはＢ混沌開放・黒翼種でもいい。

ゲージに余裕があるなら、しゃがみBなどからEX混沌開放・黒翼種を出そう。

すかさず、混沌流出・爬虫種や空中ダッシュで攻める。

ネロ・カオス基本連続技

①【しゃがみＡ×１～２→しゃがみＢ(１)→しゃがみＣ】Ⓙ→【Ｂ(２)】Ⓙ→【Ｂ→Ｃ(４)】→(着地)ジャンプＣ(４)Ⓙ→ジャンプＣ(４)

②(画面端近く)【しゃがみＡ×１～２→しゃがみＢ(１)→しゃがみＣ】Ⓙ→【Ｂ→Ｃ(４)】Ⓙ→【Ｂ→Ｃ(４)】→(着地)ジャンプＣ(４)Ⓙ→ジャンプＣ(４)

③⬅＋ＣⒿ→ジャンプＣⒿ→ジャンプＣ

④Ａ混沌流出・爬虫種→しゃがみＣ×２～

①は対空しゃがみＣ後など位置の高いときは直接ジャンプＣにつなごう。着地後の距離が遠いときはハイジャンプで追撃しよう。②は画面端時の連続技。キャラによっては最初のジャンプＢ→Ｃ後、BEしゃがみＣが挟める。③は暴走アルクェイド以外への⬅＋Ｃからの追撃。④はしゃがみＣ×３もできるが、２回が無難。

MBAC すべて分割

画面端での地上投げ後は?：画面端で地上投げを決めた後は、立ちBを出しておこう。空中受け身を取られてしまうが、その場、後方は立ちBが当たる。前方を読んだら後方ジャンプCでスキを突ける。空中受け身の猶予がほとんど無いため、前方はほとんど捨ててもいい。立ちB後はしゃがみCから空中連続技につなぎ、ダウン追い打ちになったら混沌につなぎ、起き攻めを仕掛けよう。

今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

レン

アルクェイドの使い魔であるレンは、ジャンプ攻撃が強力。リーチの短さを、空中戦で補って闘おう。

Text：腐乱人形

～キャラの特徴と狙い～

- 猫歩き（↘）で低姿勢になれる
- ジャンプ攻撃による空対空の強さ
- 昇り中段によるガード崩し

基本の立ち回り

地上技のリーチが短く、地上でのけん制が苦手なレン。立ち回りは基本的に空中戦を軸に置こう。

ジャンプAは出が早い上に判定が強く、レンの主力になる技だ。連を使う上でこれの振り方が最も重要となってくる。置いておくようにに出されている技には弱いため、相手の攻撃の発生前をつぶすような出し方を心掛けよう。ジャンプBは発生こそ若干遅いものの、先端にくらい判定が無いためジャンプAと逆の使い方をすると効果的だ。ジャンプCは横から下にかけての判定が非常に[illegible]

[illegible]立ちA[illegible]立ちBでキ[illegible]しよう。[illegible]ンドを[illegible]ではたまに[illegible]ラスティータイム[illegible]画面に出ている時間の[illegible]ケットを出すことで、相手に[illegible]らくさせるのも有効だ。

とりあえず出してもフォローが効きやすいジャンプA。これの振り方が明暗を分ける

ガード後は2フレーム不利なAロンドン・ロンド。立ちAやシールドを絡めた読み合いを。

勝率アップポイントピックアップ

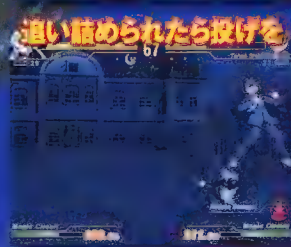
←＋Bは発生[illegible]のの、[illegible]にくらい判定と[illegible]が強いのでけん制に向いている。空[illegible]時のスキはかなり大きいので多用できるわけではないが、相手のけん制に合わせるように出せばまず打ち勝てるぞ。リバーサル攻撃後など、若干のすき間が空いているところで出すのも効果的だ。

地上投げは投げ方向の選択ができない[illegible]受け身ができないので追撃が可[illegible]画面端近くで投げたときには、地上技から空中連続技を決めることができる。追い詰められた状態での切り返しやジャンプCでのめくり後など、機会を逃さず狙っていこう。これを意識させれば、打撃を当てやすくなる。

ジャンプBorC→二段ジャンプCと素早くつなげば、見切られない中段攻撃として機能する。その後はジャンプ中↓＋Cにつないで連続技を決められる。しゃがみB後の起き攻めや、空中ダッシュから狙っていこう。ジャンプ中↓＋Cはのけぞり時間が短いので、着地後や空中ヒット時のつなぎには注意しておこう。

黒猫で連続技から起き攻め

Bグラスグラスティータイムは黒猫を出すか白猫を出すかをレバーで選択することができ、黒猫はヒット時相手を強制ダウンさせられる。これを利用して、中央限定で連続技の締めを空中投げにしつつダウンさせることが可能だ。

やり方は、【～しゃがみB→←＋B】→EXフルール・フリーズ→最速Bグラスグラスティータイム（黒猫）→立ちC→【A→C】→ジャンプC→空中投げ→（黒猫ヒット）。ダメージを与えつつ起き攻めできるので、オススメだ。

EXフルール・フリーズを高めに当てて、最速で黒猫を出すと……、

空中投げ後に黒猫がヒット。受け身が取れないところへ起き攻めだ。

レン基本連続技

①【立ちA→立ちC（4）→↘＋C】Ⓒ→EXフルール・フリーズ→BE・Aフルール・フリーズ→【立ちA→立ちC(2)】Ⓙ→【ジャンプA→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→空中投げ

②【←＋B（カウンターヒット）→しゃがみA（空振り）】→【立ちB→立ちC(1)】Ⓒ→EXフルール・フリーズ→【立ちB→立ちC(1)】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→空中投げ

③（自分が画面端近く）地上投げ→【立ちB→立ちC(1)】Ⓒ→EXフルール・フリーズ→BEAフルール・フリーズ→【立ちA→立ちC（2）】Ⓙ→【ジャンプA→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→空中投げ

①は立ちAからの基本連続技。立ちCは距離によっては、早めに↘＋Cにキャンセルする必要がある。②は←＋Bがカウンターヒット時の連続技。常にしゃがみAでキャンセルしておくと立ちBで拾いやすい。③は自分が画面端時限定での投げからの連続技。自分が端に密着状態だと投げた後に一歩前へ出る必要がある。

レン補足：グラスグラスティータイムは、Aだとヒットすると相手が浮く虎猫と、何も判定を持たない紫の猫がランダムで出現する。Bだとヒットすると強制ダウンとなる攻撃判定を持つ黒猫と、障害物判定を持つ白猫がレバーで任意に選べる。黒猫を出したいときは、コマンド入力後に前に入れっぱなしにしておこう。

全国大会を終えて……

今回は、第2回全国大会を制しただるびっしゅと、カフラン・ザラの両チームにインタビュー！

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

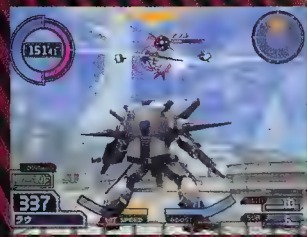
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中（2006年6月下旬）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

全国大会優勝&準優勝チームが語る、大会の真実

プロヴィデンス&ラゴゥが頂点に立った日

日本の各地から大勢の予選通過者がやってきた全国大会。お手軽で強い機体であるランチャーストライクやストライクノワールだらけになり、かなり荒れた大会模様になってしまうのでは？　と予想されたが、実際はほとんどのプレイヤーがこの機体を使用せず、己の得意機体で真の実力が争われた。

強豪プレイヤーがまさかの序盤敗退や、新鋭プレイヤーたちの上位進出、対戦中のまさかの通信エラー、開発者インタビューでのグリーンホーミングの仕様発言など、全体的に見れば波乱に満ちた全国大会となったが、東京の実力派チーム【だるびっしゅ】「セージ」（プロヴィデンス）&「牧島」（ラゴゥ）がさまざまなハプニングを乗り越えて実力を出し切り、頂点に立った。

今回は優勝&準優勝チームの4名にインタビューをしてみたぞ！　当事者から語られる、大会の真実に注目してほしい。

奇しくも同じ構成のチームが決勝で相対することになった。ランチャーストライク、ストライクノワールなどを撃退し、最強機体であることを証明した。

優勝 だるびっしゅ

セージ（プロヴィデンス）
- VSシリーズプレイ年数　2年
- よく行くゲームセンター
  町田キャッツアイ、サファリ
- 主な使用機体
  コスト200の機体以外すべて
- 苦手な機体
  ストバズ、ランチャー
- 得意な戦術
  何も考えていません

牧島（ラゴゥ）
- VSシリーズプレイ年数　5年近く
- よく行くゲームセンター
  溝の口タイトーステーション
- 主な使用機体
  ラゴゥ（機動力があって、戦術に応用が利くから）
- 苦手な機体
  ランチャー（ラゴゥ無理）、ノワール（ラゴゥきつい）、ストバズ（切れそう）
- 得意な戦術
  臨機応変（てきとー）

準優勝 カフラン・ザラ

カフ（プロヴィデンス）
- VSシリーズプレイ年数　5～6年
- よく行くゲームセンター
  石神井公園駅前センター
- 主な使用機体
  プロヴィデンス（前作から使っていて、強いから）
- 苦手な機体
  ノワール
- 得意な戦術
  有利な状況を作ること。相方とのビーム連係重視

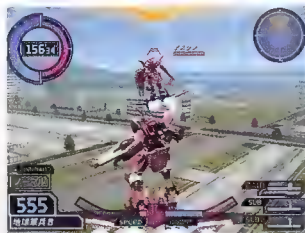
タディ（ラゴゥ）
- VSシリーズプレイ年数　5～6年
- よく行くゲームセンター
  サファリ
- 主な使用機体
  ラゴゥ
- 苦手な機体
  カラミティ、ランチャー、ストバズ
- 得意な戦術
  位置取りと、2対2

突発コラム番外編

全国大会インタビュー
まとめ編

オッス!! オラタンカー! みんな『連ザⅡ』やってるか? 今回は全国大会優勝、準優勝の方々にインタビューをしてみましたが、いかがだったでしょうか。大会前や大会中にどのように考えプレイしていたかなど、なかなか面白いと思いますので、プレイヤーの皆さんはぜひ目を通してみてください。

さて、このインタビューの裏話ですが、これ録音したものをこちらで編集してるんですが……。みんな関係無い話題し過ぎ! 録音中の7割は『連ザⅡ』と関係無い話だったり。編集する身にもなってくれと(笑)。とりあえず大会の賞品でやる気が変わるのは良く分かりました……。

彼らはよく池袋サファリに集まってプレイしていますので、都内近郊にお住みの方で興味のある人は足を延ばしてみてはいかがでしょう? 自分の腕試しや、見学などをすることでプレイヤースキルの向上に役立つかも。

長らく続いた『連ザⅡ』の攻略は、今回でひと段落。覚醒のタイプを悩んだり、シークレット解禁に驚かされ、機体の性能比較が面白かったりと、プレイヤーを楽しませてくれた『連ザⅡ』。今から続編が待ち遠しいです! みんな、またゲーセンで会おう!

第2回全国大会を語る

——全国大会前の意気込みはどんな感じでしたか?

牧島:いや、それが全然セージとは大会前に組んでなかったんですよ。

セージ:そうそう。

牧島:前日に思いっきりやったくらいなんて、正直不安でした。

たでぃ:でもお前たちって特に何か考えてやってるとか無いんでしょ?

セージ:そりゃあもう!

牧島:でも前日の野試合だと、たでぃ&カフには勝率悪かったからなぁ。相方が、ぶっぱ格闘もらって熱くなって負けまくってたし。

——爆笑

たでぃ:俺たちもそこまで合わせてた訳じゃないけど、大会前の2日間は合計200戦くらいやったような。

カフ:すげーやったね。

たでぃ:前日は少しやって帰ろうとしたらカフが引き止めるんですよ。

カフ:お前こんなんで帰るのかよ! ふざけんなよ。って引き止めました。

——全国大会で、最も苦しかった試合はどの試合ですか?

牧島:言うまでもねぇ……。

カフ:ベスト8戦のあれ(通信エラーでの再戦)ですか?

たでぃ:いや、意外と俺たちとが一番苦しかったんじゃね? (笑)

牧島:やっぱベスト8戦だって。通信エラー出て「うわ、ラッキー」って言ったけどさぁ……。1戦目は負けていたし、エラーを直されてる間、俺たちすげぇ落ち込んでたんだよ。

たでぃ:関西のストバズは?

牧島:アレも辛かったなぁ……気付いたらバズーカに吸われてた。

——改めて見て、決勝戦はいかがでしたか?

カフ:……俺たちは普段通り動けてたかな?

たでぃ:俺は壇上に上がってから明らかに動きが固かった……。とりあえず俺たちは基本的にプロヴィデンスを狙っていく戦い方でした。

カフ:そうそう、最初ドラグーン当てて有利になったのになぁ。

たでぃ:プロヴィデンスを囲んだからラゴゥ背負いつつ、プロヴィデンスに集中してたら、うっかりラゴゥの通格もらってからおかしくなった……。

牧島:おいしくいただきました。

セージ:俺必死だったよ。それまで相方は何やってんの? って感じ。

牧島:だって「セージ」はロックオンを合わせようとしないじゃん。0.5秒後には毎回サーチ変えてるし。

カフ:ロック変えるの早過ぎですよ。

セージ:しょうがないだろ!!

牧島:一度さぁ、「それやめてくれない?」って言ったら「コンビ解散ッスね」って言われたんだぜ……。

——「セージ」さんのプレイは近くで見てると酔いそうになりますね……。ところで、「セージ」さんのステップと同時にドラグーンとサーチを2回入力する方法はクセになっているんですか?

セージ:そう。最初はドラグーン1回だったんだけど全然当たらないから変えたんだよね。

たでぃ:あの高速サーチ換えって、ちゃんと状況分かってるんですか?

セージ:一応分かってるかな? 片方を意識しつつ、もう片方は頭の隅に置いとく感じ……かな?

カフ:自分でもよく分かってないんですか? (苦笑)

牧島:とりあえず焦ったことは、スタートボタンの位置が違うことだね。

たでぃ:そうそう、レバーの左側にあって焦ったね。

カフ:試合中、無意識にいつものスタートボタンの位置に手が伸びて「通信できてない!?」ってことが何度もあって……。

セージ:まぁ、俺は通信なんて見ないから意味無いんだけど。

たでぃ:それにしては体力調整がしっかりしてない?

牧島:いや、セージはほとんど撃破されないから適当にこっちも長生きしてれば体力合うんだよ。

カフ:そんなバカな……。

——大会後の感想は?

牧島:強い人たちを倒してココまでこれてうれしいッス!!

カフ:このシリーズを5～6年やってきて、全国大会という舞台で準優勝という輝かしい成績を残せてスゲーうれしいです!

たでぃ:俺もうれしかったけど、やっぱり負けたのは悔しかったなぁ。特にいつも通り動けてなかったのが悔しいです。

——ありがとうございました。

(2007年1月 エンターブレインにて)

琥珀（大）の回収数がものをいう

マニアック・モード稼ぎ講座

STAGE-4

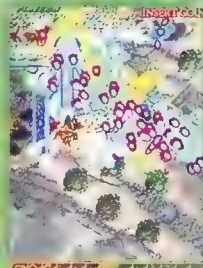
AREA表記は、2月号（No.81）記事内のMAPに基づいています

敵の出現量と弾数が多くなった分、琥珀の回収数と敵弾の倍率掛けも増えて、獲得できるスコアも桁違いだ。

連続破壊で琥珀メータを維持

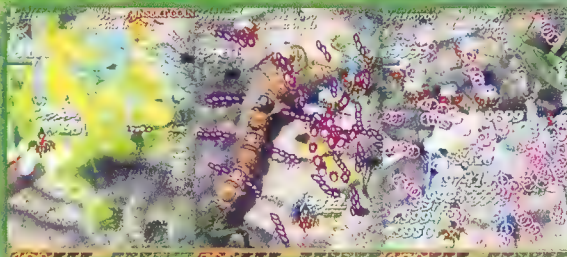
テンダッガが連続出現するポイントでは琥珀ゲージがすぐピークに達するのでドヴァンナガンジやガウマザムなどの中型機はもちろん、ザコもレーザーで破壊して琥珀カウンタを増やそう。

なお、倍率に関してだが、ガー・ハガロムは最初の1匹と、ボス前からさかのぼって2匹目を赤レーザー破壊する以外はすべて倍率を掛け、同時にガー・コダーモにも倍率を掛けていこう。

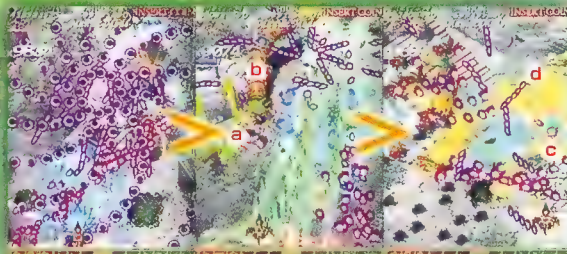
その他の倍率を掛ける重要なポイントは下記の参照のこと。

主要な中型敵はほぼ赤レーザー破壊か倍率を掛けていく。敵の出現数が多いのでこれまでのステージより破壊タイミング自体はシビアではない。

AREA Ⅰ～Ⅱ デスヤスデ・ガインを泳がせて点効率UP！

AREA Ⅰ通過後はドヴァンナガンジ→ヴァーツ・ダウ→デスヤスデ・ガインの順番で通常ショット破壊。

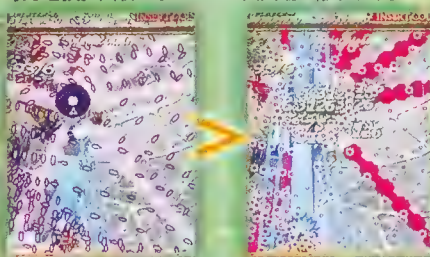
左のドヴァンナガンジを赤レーザー破壊→デスヤスデ・ガインを泳がせて倍率破壊。そのまま左のテンダッガを壊してメータを上げてすぐ右へ移動し同様にドヴァンナガンジを赤レーザー破壊→デスヤスデ・ガインを泳がせて倍率破壊する。

デスヤスデ・ガインの進行方向へ自機を少しずつ動かして避け、画面上の敵弾数を増やしてから倍率破壊するのがスコアアップの重要なポイントとなる。

AREA Ⅳ うたかた式防衛装置の弾消しタイミングを計れ！

中ボス後のヴァーツ・ダウは画面上にある状態で赤レーザー破壊。余り気味なカウンタは、ガミギラーを倍率破壊して消費し、次のヴァーツ・ダウを画面中央下まで引き付けて倍率破壊して使おう。橋の下側では、左のドヴァンナガンジ→デスヤスデ・ガインと連続して倍率掛け、右のドヴァンナガンジ赤レーザー→デスヤスデ・ガイン倍率掛けという流れになる。

背景の橋が見える地点ではⓐ→ⓑの順番に連続して倍率を掛け、右からのⓒ→ⓓを連続して赤レーザー破壊する。その後のガミギラーとヴァーツ・ダウで倍率を掛けよう。

AREA BOSS 甲獣ジョラー・ガーマ

開幕からレーザーで撃ち込み、節が伸びて全方位が発射されるタイミングで倍率を掛けて破棄する。

なお、ジョラー・ガーマ本体から出る琥珀（大）は取ると損。回収しないように画面端へ離れよう。

ベストの破壊タイミングは全方向弾が発射された直後。できるだけ正面で撃ち込んで遅れないようにしていこう。

STAGE BOSS 甲獣ベラクラセス・ゴフォン

2ループ目の大ビット攻撃まで待ち、ボスの耐久力ゲージをスコアの1の位の数字の右側に合わせて置き、自機を端に寄せて順番にレーザーでビットを破壊し撃ち返しを撃たせてから倍率を掛ける。

端のビットを破壊してから中央のビットへ撃ち込む。中央付近のビットもちゃんと破壊するかでかなり点数に開きが出るぞ。

虫姫さまふたり Ver1.5
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年12月中旬（稼動中）
■使用基板：―

Text：京城
攻略協力：矢永

今回は、STAGE-4スコア稼ぎ攻略とSTAGE-5の攻略を5ページの大ボリュームで一気にお届け。これまでとは違った多方向スクロールのSTAGE-5を切り抜け、ふたりの結末をその目で見届けよう。

STAGE STORY

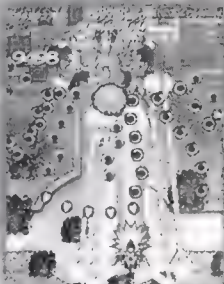
パルムが泣きながら教えてくれた。パルムはアキの[illegible]だった。
悲しいけど私騙されていたのね
でも私はパルムを責められない
パルムのお母さんだってきっといい人よ
アキの事とっても好きだったのね。
パルムっ、ちょっと怖いけど私、お母さんに会ってみる

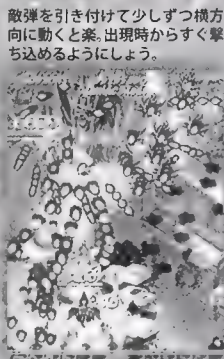
STAGE-5 狂おしいほどに

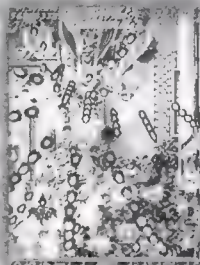
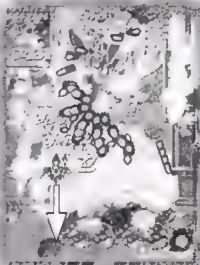
多方向にスクロールする目まぐるしい展開のSTAGE-5。最終ステージだけあって難度が高く、中型敵への対処が遅れるとミスはまぬがれない。各出現ポイントで先手を取って撃ち込んでいこう。

AREA I 恐獣マグナデガンと恐獣デルダガウンを素早く破壊せよ！

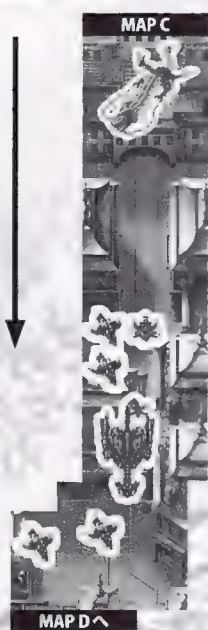
マグナデガンは9WAY弾と左右の人から自機狙いの奇数WAY針弾を撃ち、一定のダメージを与えると破壊可能な火玉と丸弾の攻撃に切り替わる。基本的にはマグナデガンの正面でレーザーで撃ち込んでいこう。なお、破壊時の弾消し前に敵弾の狙いを斜めに誘導するとより多くの敵弾を青琥珀に変えられる。

デルダガウンは出現時になぎ払い弾を2回撃ってくるので横方向へ大きく動き、次の大丸弾と針弾を避けつつ正面で撃ち込む。ほかの敵を無視してでもデルダガウンに集中してレーザーで撃ち込んでいこう。

マグナデガンの正面をキープしレーザーを当て続けよう。光玉を逃さないように。

敵弾を引き付けて少しずつ横方向に動くと楽。出現時からすぐ撃ち込めるようにしょう。

AREA II 神殿倉庫を残して安全確保

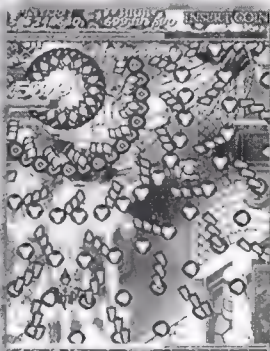
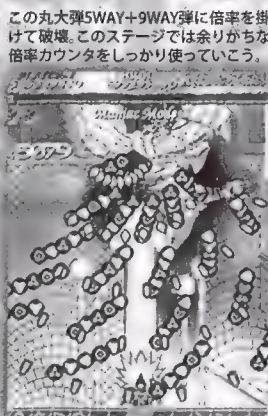
自機を画面左よりの中央少し下辺りに位置させておき、左から出現するデルダガウンのなぎ払い弾を少しずつ下がって縦の動きで避ける。そのまま画面左寄りをキープしたままレーザーで撃ち込んで倍率を掛ける。デルダガウンを破壊するまでは右の神殿倉庫に弾を当てないように。なお、このなぎ払い弾を縦の動きで避けるのはステージを通して非常に有効だ。

なぎ払い弾は正確な自機狙い弾なので、真下へ自機を移動させて避け、撃ち込み効率を上げる。基本的にそのほかの弾も自機狙いなので、自機を少しずつ移動させて狙いを誘導すれば危険は少ない。

MAP A、MAP B
上方向スクロール

MAP C
下方向スクロール

AREA BOSS 恐獣 シェンルーン

パーツ	得点
本体	500,000Pts.
腕×2	50,000Pts.
羽根×2	150,000Pts.

開幕からショットで撃ち込んでパーツを破壊し、画面左端近くへ移動し全方向弾を避けつつレーザーでダメージを与えていく。その後の火玉（マグナデガンのものとは違って破壊不可能）をやり過ごして丸大弾5WAY＋9WAY弾の攻撃に倍率を掛けるといい。

シェンルーンの耐久力は低く、ほかの敵キャラが出てくるまでの時間にも余裕があるので、しっかりと稼いでおきたいところだ。

全方弾は画面の左端近く真下に飛んでくる敵弾を目印に避けると楽に避けられる。レーザーで撃ち込んでいこう。

この丸大弾5WAY＋9WAY弾に倍率を掛けて破壊。このステージでは余りがちな倍率カウンタをしっかり使っていこう。

STAGE-5での赤レーザー破壊

敵の出現数自体が多いので琥珀メータが赤になる機会もかなり多い。中型以上の敵はもちろんのこと、ザコ編隊も赤レーザー状態ではレーザーで一掃して琥珀（大）を多く出現させていこう。また、特にデルダガウンを赤レーザー破壊＋緑回収すればかなりのカウンタ上昇が見込めるので必ず狙っていきたい。

敵の出現数が多いため赤レーザー破壊がシビアな場所自体は少ない。大まかなスコア獲得に関しては前半面よりもむしろ差が付きにくい。カウンタを余らせないように、各場所で倍率を掛けていくように。

ステージ5 初出の敵

名称	得点	種別
恐獣ドーラ	240 Pts.	ザコ
恐獣トラオン	本体 360 Pts. ／砲塔 230 Pts.	ザコ
恐獣アスドガン	本体 460 Pts. ／ 砲塔 320 Pts.	ザコ
恐獣ラガンヴァーン	6,890 Pts.	通常敵

AREA Ⅲ 恐獣ヴェニー&ラーサ親衛隊は画面端から順番に破壊

[illegible]番下辺りてウェニー&ラーサ親衛隊を左端から順番にショットて破壊する

左から右端に着いたらまた左へという順番で交互に2往復していく。特にショット幅が狭いパルムは、端の敵を撃ち漏らさないよう自機を画面端までしっかりと動すことを意識しよう

また左→右→左→右→左の最後の左への移動時にレオンガンド（頭）が出現するので注意。

画面端に自機を位置させて一番端のウェニー&ラーサ親衛隊が壊れたのを確認したら一気に横移動 画面内に残っている赤弾を引き付けつつ潜るように避けるのかポイントた

STAGE-5での倍率破壊

道中ではカウンタを9999までためて、デルダガウン>マグナデガンの優先順位で倍率を掛けていく

ステージ5でタイミングを遅らせてから破壊するのはマグナデガンだけなので、パターン制作が楽だ。

デルタガウン1機につき約2000万点のスコア獲得が可能だ

AREA Ⅳ 恐獣レオンガンド（頭）出現

頭部は自機の左右移動に合わせて揺れるか、あまり意識せずに正面をある程度キープしつつ敵弾の流れに合わせて少しずつ外側へ移動していこう

頭部は耐久力が低いので、開幕に画面下にさえ居ればさほど問題は無いはずだ

弾速か速い9WAYと遅い10WAYの混合 遅い弾に気を付けてレーザーて撃ち込み

AREA Ⅴ 強力なしっぽ攻撃

レオンカンドの頭破壊後は胴体部分と尻尾からの攻撃になる まず正面に位置しレーザーで撃ち込みつつ連なっている針弾を引き付け、自機を少しずつ左へ移動させる そして画面左端近くで弾を避けて粘るのたか、この際に全方向の丸大弾もつながっている棒として考えて、広いスキマを探してその位置をキープして安全な時間を稼ごう。

なお、レコ姫はかなり楽たが火力が劣るハルムはかなり厳しい ハルムはここでボムを決め撃ちして安全を確保するのかオススメだ

中央から左へ少しずつ移動し、画面左端近辺で微調整して避けるレコ姫なら画面左端に自機が着いた直後に破壊可能だ。追い詰められたらできるだけ中央ではなく左端へ移動しよう。

AREA Ⅵ 1UP 直前のボム使用で1UPを安定獲得だ

Ⓑの神殿遺跡を破壊すると1UPアイテムが出現する。ただし、ボムの爆風が当たっているときやボムのダメージで破壊した場合はアイテムは出てこないので注意すること

ここではⒶの神殿遺跡からマグナデガンが出現したのを確認したらすぐにボムを放てし、マグナデガンへダメージを与えて1UPを獲得しよう

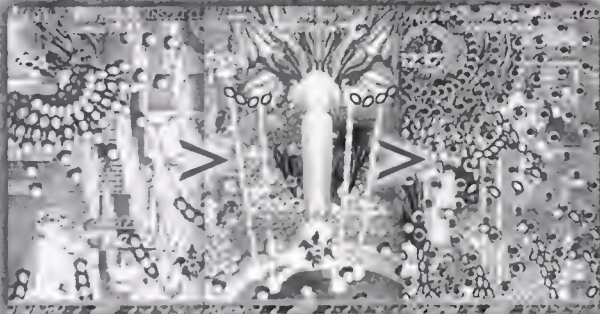
[illegible]

	名称	恐獣ヴェニー&ラーサ親衛隊
	得点	1,890 Pts
	種別	通常敵
	名称	恐獣デルダガウン
	得点	31,300 Pts
	種別	通常敵
	名称	恐獣ダモガレス
	得点	1,410 Pts
	種別	通常敵
	名称	恐獣マグナデガン
	得点	本体 8,900 Pts　砲塔 12,450 Pts
	種別	通常敵

AREA Ⅶ　恐獣レオンガンドの本体攻撃は左端で耐える

1UP獲得する瞬間辺りでまたレオンガンド（頭）が出現するので、すぐに画面下へ下がる。

基本的な攻撃はすべてAREA Ⅳ、Ⅴと同じなので同様に対処していこう。

また、尻尾の攻撃はほかの敵が障害にならない関係で、前の場所より少し早く破壊できる。パルムでボムを使わなくても何とかなるので、自分の腕を考えてボムの使用を判断しよう

ボムを投下してマグナデガンが門の下に入るまでに赤く点滅させておく うたかたの門の右端は壊して中央に少しショットを当ててから左から順番に壊していこう。

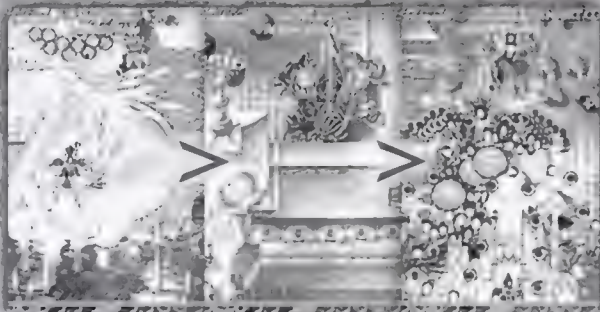
MAP F
下方向＆上方向スクロール

MAP Gへ

MAP F

AREA Ⅷ　恐獣マグナデガンにボム投下で安全確保＆スコアアップ

ここのマグナデガンは画面下側に寄っていることとその後の移動の関係上、通常のレーザーでの破壊はやや困難だ。

そこでここでもAREA Ⅵと同様にすぐにボムを使ってダメージを与えてから赤レーザー破壊していこう。画面の左からうたかたの門の左→中央と連続で破壊し、地上と空中のザコ敵で琥珀ゲージ上昇させて赤レーザー破壊しよう。

ボムを投下してマグナデガンが門の下に入るまでに赤く点滅させておく うたかたの門の右端は壊して中央に少しショットを当ててから左から順番に壊していこう

AREA Ⅸ　恐獣デルダガウン×2は2匹目を逃そう

まず画面右からアスドガンを2、3機撃ちつつドーラを処理しつつ画面左端へ移動。ここでデルダガウンが左から出現するので右からの弾を避けて切り返し、なぎ払い弾を右への動きで避けていく。

なぎ払い弾を避け終わったら再び左へ移動し1機目を破壊。左端から右端へ少しずつ移動しドーラとラガンヴァーンを処理しよう。

MAP G　上方向スクロール／MAP H　下方向スクロール
MAP I　上方向スクロール

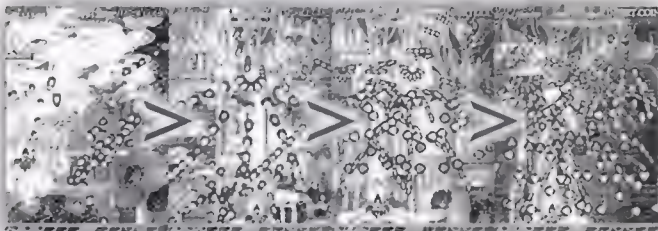
BOSS

MAP Iへ

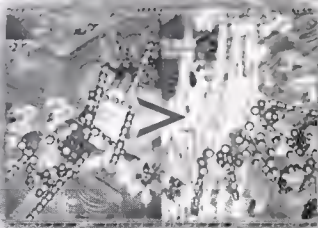
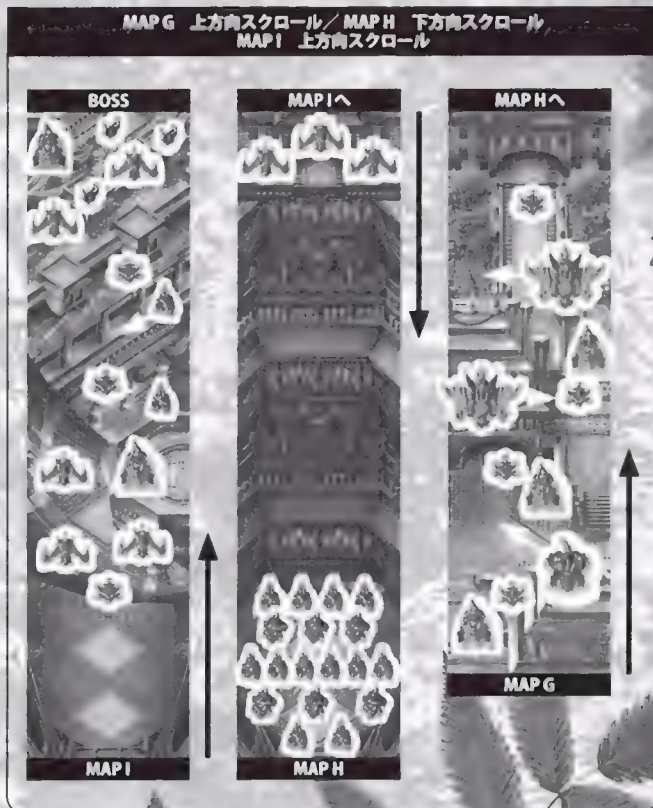
MAP Hへ

MAP G

MAP I

MAP H

AREA Ⅹ　左右に大きく切り返して安全確保

この区間では連続して出現するドーラに合わせて画面を大きく左右に切り返す動きを基本にし、ラガンヴァーンを出現順に優先して壊していく流れになる。

また、右端にダモガレスが並んでいる地点では、少し上に自機を寄せてから下へ移動して敵弾を引き付け、時間を稼ぐと良い。

ラガンヴァーンは、出現順にできるだけ早く壊そう。左右の切り返しは大きく動いて構わない。

名称	恐獣レオンガント
得点	本体 58,450 Pts.　頭 23,450 Pts
種別	通常敵

名称	ーーサ軍砲座兵　固定砲台
得点	580 Pts
種別	サコ

名称	うたかたの門
得点	左右：3,620 Pts.　中央：4,890 Pts
種別	背景　通常敵

名称	東屋　小
得点	2,950 Pts.
種別	背景　通常敵

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

本作のアキラにおいて最重要課題ともいえる「対しゃがみ状態（屈伸）対策」を解説。

Text：[illegible]

馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）

技の発生が16フレームと早めで、基本ダメージが27と大きい。ヒット時にのけ反るようなよろけを誘発し、そこから択一攻撃が可能となる馬歩衝靠は、その技の特性からしゃがみ状態の相手を攻撃するのに適している。

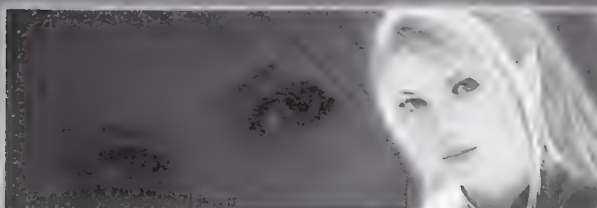
コマンドの性質上、しゃがみダッシュで潜りつつ出せる状況（よろけを奪った際、相手が屈伸を繰り返している際など）で効果を発揮する。ガードされても反撃を受けず、打点が高めの上段攻撃をくぐりやすいので、立ちⓅ暴れにも有効だ。

本命？ 連環撑掌（Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）

中段〜中段攻撃の連係かつ、ガードされても確定反撃が無いどころか、相手のつかみ投げを屈伸で回避できる金鶏抖翎〜連環撑掌（Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）。"対しゃがみ"におけるアキラ最強の技と筆者は認識している。これを使った有効な攻めは"初段を触れさせてからの投げ"と"絶妙なディレイをかけた派生打ち切り"の二つ。

特に前者は、初段ガード時に－3フレームとスキが小さいため、一瞬の硬化調節で0フレーム投げが狙えるのが大きい。

よろけ状態をさらに攻めやすく

アキラを使う上で、[illegible]

対戦攻略

サラ・ブライアント

Sarah Bryant

有利な状況から、Ⓟやフラミンゴ中Ⓟを避けさせて投げ確定を[illegible]

Text：[illegible]

4フレーム有利な状況で狙う

サラは4フレーム有利時にⓅやフラミンゴ中Ⓟを相手に避けさせた後、最速で投げを入力することで投げを確定で決められる。

最も使えるのがⓅⓀヒット後。返し技などに使うことが多いので、重宝するだろう。肘と投げなどの二択にうまく織り交ぜて活用しよう。

フラミンゴ移行技をガード／ヒットさせた後も、4フレーム有利を作れることが多い。

[illegible]

ヴァルキリーソード（[illegible]）、エッジキックコンボ・トリプル（フラミンゴ中⇨Ⓟ＋Ⓚ⇩ⓀⓀⓀ）のヒット後も4フレーム有利。ヴァルキリーソードは硬化での連続ヒットや1発目カウンターのヒット確認から狙おう。エッジキックコンボ・トリプルはガード時には出ないのでヒット確認の必要が無く（1発目ヒットで最後まで連続）、安定して狙えるだろう。

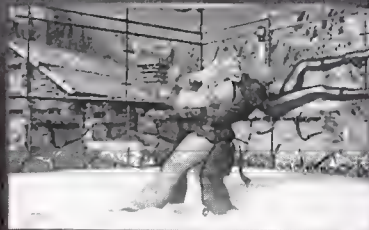
また、このテクニックは、軽量級やブレイズに決まりづらいことを覚えておこう。

コマンドだけを先に入れ、避けたのを確認してから[illegible]

ブレイズ、軽量級には逆に[illegible]を取られてしまうことが多い。

5フレーム有利な状況で狙う

5フレーム有利時にも、4フレーム有利時と同様にⓅを避けさせてから1フレーム消費で投げ確定を作ることができる。フレーム消費のコツは、⇨⇦Ⓟ＋Ⓖなら⇨⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ、⇨⇧Ⓟ＋Ⓖなら⇨⇨⇧Ⓟ＋Ⓖといった感じで、1回分方向入力を増やすこと。楽にフレーム消費投げ確定を狙いたいのであれば、⇨⇨Ⓟ＋Ⓖがオススメだ。

自分から5フレーム有利を作れる技はあまり無いが、相手の技をガードした後などで狙っていけると効果的だろう。

投げをすると、自動的に1フレーム消費になりやすい。

アキラ[illegible]：馬歩衝靠がカウンターヒットした場合は、普段よりよろけ時間が長くなり、さらに強力。[illegible]

サラ[illegible]：ハンドホールドネックカット（フラミンゴ中[illegible]）を決めた後、その[illegible]ムーンサルト（[illegible]）でその[illegible]を出した相手の背後を取ることができる。

壁コン[illegible]めてダメージ効率を上げろ!!

対戦攻略

パイ・チェン

Pai Chan

今月は、壁コンボ絡みの戦術を紹介。使いこなせばダメージ効率大幅UP間違い無し!!

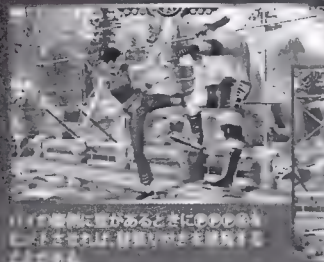
Text：矢水

壁を利用してコンボを狙え!!

壁攻めで最初に覚えたいのは、立ちⓅからの連係を使った地上コンボ。ⓅⓅでの壁ヒット時はⓅⓅⓀⓀ、ⓅⓅⓅでの壁ヒット時はⓅⓅⓅⓀがつながる。確定反撃や割り込みの立ちⓅから、距離を測ってつなげていこう。

側面に壁があるときは、壁張り付きを狙える胡蝶脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）と避け攻撃の二つが大活躍。胡蝶脚はパイの腹側に、避け攻撃は避けた方向に相手を飛ばすことができるので、うまく使っていこう。パイの背中側が壁で、若干壁から離れた距離では連下旋腿（⬇or⇧ⓀⓀ）からもコンボを狙える。壁に当たったときにあお向け頭側で落ちてくれば、ⓅⓀⓀなどで追撃が可能だ。

仆腿～後掃腿（仆腿中Ⓚ）は硬化カウンターヒットさせれば壁張り付きを奪え、ノーマルヒット時も追撃が決められる。立ちⓅやしゃがみⓅ、避け、立ちガードに大きなダメージが期待できるので、ⓅⓀヒット後などに多用していこう。

パイの側面に壁があるときに[illegible]ヒットさせれば、[illegible]することができる。

この位置から当てればコンボが入る。当たり方次第では燕青[illegible]（Ⓟ＋Ⓚ）でのバウンドも狙えるぞ。

背転脚（[illegible]orⓀ＋Ⓖ）もノーマルヒットで壁張り付きを奪えるので、[illegible]

壁ヒット時の追撃を工夫しよう

壁ヒット時のダウンへの追撃の基本は、威力の高い背転脚。追撃後に受け身を取らない相手には、雷陰掌打（敵ダウン⇧Ⓟ）まで入る。

受け身攻めを重視するなら、燕青擺脚（⇦Ⓚ）での追撃が面白い。追撃後に仆腿へ移行しての攻めを展開できる。うつ伏せ頭側ダウン時は、蒼下捶（⇩Ⓟ）で追撃して蒼下旋風脚（⇩ⓅⓀ）最大ためを狙うのもいい。その場受け身からの打撃をつぶすことができ、ヒット時は壁張り付きに。蒼下旋風脚～[illegible]（⇩Ⓟため中⇩）と使い分けてよう。

[illegible]すれば、[illegible]からの[illegible]

細かいダメージ[illegible]を見逃すな！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

近距離で重宝するニープッシュからの高威力コンボと、腹崩れからの[illegible]コンボを紹介!

Text：アストロ

ニープッシュ（⇦Ⓚ）カウンターヒットからのコンボ

発生14フレームのニープッシュは、カウンターヒットでダウンを奪える近距離では欠かせない中段技。浮かせた後は追撃が狙えるのだが、今回は対軽量級用のコンボを紹介しよう。

それはニープッシュのカウンターヒットから、トーキックハンマー（[illegible]）で拾うというもの。従来のダッキングロー（[illegible]＋Ⓖ）を当てるコンボのダメージは45で、このコンボは57と12も上昇する。該当するキャラは軽量級のみとなっており、足位置に関係無く狙えるのがアイリーン、パイ、アオイの3名で、ベネッサとサラには平行時スタート限定で決められる。

ただし、このコンボを決めるには"相手の立ち状態に対してニープッシュをカウンターで当てる"ことが条件のため、実戦で取り入れるのが少々困難。しゃがみ状態のカウンターヒットからも狙えるのはアイリーンとアオイの2キャラクターのみ。この場合はスタート時が平行限定なので、ハの字スタートの場合はダッキングローでフォローできればベスト。

状況＋足位置限定で条件が厳しいのだが、威力が大幅に上がるため狙ってみてもいいだろう。

ニープッシュのカウンターヒット時、[illegible]

条件さえ整えば、大ダメージを与えるコンボが[illegible]えるぞ

腹崩れからのコンボ

スレットスタンス（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）から繰り出すカウンターサイドキック（スレットスタンス中Ⓚ）で腹崩れを誘発した場合、各種コンボを狙うチャンス。ここからのコンボには、最速のニーアタック（⇨Ⓚ）が有効であることが判明した。

腹崩れ後に最速でニーアタックを出せばダメージ補正がかからないため、合計で62と大きなダメージを与える。メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）でバウンドを狙えるキャラ以外は、ニーアタックを直接決めるといいだろう。

足位置は関係無い。素早くニーアタックを当てることが条件だ。

パイ補足：飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）での壁ヒット後など、打撃技での追撃が入らないときは大ダウン攻撃で安定しよう。飛燕転身掌での追撃は、ほかの技に比べ若干拾いにくいので注意。
ジェフリー補足：腹崩れ後のコンボだが、ミドルヘルスタッブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）からニーアタックを狙うと、空中コンボ補正が適用されるので総ダメージが低くなってしまう。

対戦攻略

リオン・ラファール
Lion Rafale

相手を壁際に追い詰めた際の攻めと、リングアウトが狙える「運びコンボ」を紹介！

Text：ちび太

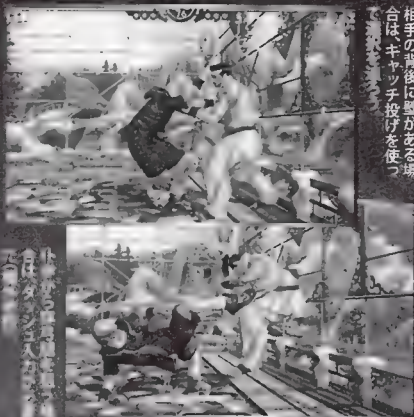
壁際で二択を仕掛けよう

相手を壁際へ追い詰めた際、キャッチ投げの仆歩（⇨⇧Ⓟ＋Ⓖ）が決まれば強力な二択を仕掛けられるのは周知の事実。相手が壁に沿って斜めの状態であれば中段攻撃の落撃掌（⇧ⓅⓅ）と下段攻撃の登旋腿（⇩ⓀⓀ＋Ⓖ）との二択を仕掛けられるのだが、今回は壁と相手が斜めではなく、背後にある場合の二択攻撃方法を紹介しよう。

こちらも仆歩を決めた後に狙える二択で、キャッチからの派生技である連環錯捶（⇨⇧Ⓟ＋ⒼⓅⓅⓅ）と、仆歩からの穿弓腿（⇧Ⓚ）というもの。

連環錯捶は投げ抜け（ガード）による回避が必要なのだが、このときにガードモーションを取ってしまうために、裏の選択肢である穿弓腿を確定で決められるのだ。

威力は両者とも高いとはいえないのだが、連環錯捶は技後に密着状態で6フレーム有利になり、さらなる展開が期待できる。後者は、穿弓腿がヒットすれば壁に当たって受け身不能のダウンを奪えるため、ダウン攻撃で追撃が狙えるのだ。

これらを活用して壁際の選択肢を増やせば、効率よく試合を運べる。相手の壁位置などを把握して、的確に仕掛けていこう。

相手の背後に壁がある場合は、キャッチ投げを使って

運びコンボを覚えよう

疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）で相手を浮かせた後、リングアウトや壁ヒットを狙いたい場合には、蟷螂連環手（⇨ⓅⓅ）が簡単かつ長い距離を運べる。

リングアウト狙いならば、中量級までには立ちⓅを2回挟んでから決めることができ、壁ヒットを狙う場合は、立ちⓅを1回に減らせば高い位置で壁に当てられる。

この連続技のポイントは簡単で長い距離を運ぶだけでなく、キャラや足位置を問わないこと。威力の方も、58と意外に高いのだ。

対戦攻略

梅小路 葵
Aoi Umenokouji

背後を取る崩し投げからの追撃を、流葉（敵背後⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を使ってかわそう。

Text：矢永

流葉を使いこなす

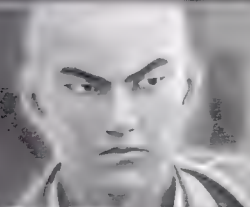
右表は流葉で追撃をかわせる投げの一覧。備考欄には注意点を記したので、よく読んでほしい。

流葉は全体動作が46フレームもあるので、単発技をかわしても硬化中に反撃を受けてしまう。反撃してくる相手には、流葉破（敵背後⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）に派生すればカウンターヒットを奪える。全回転属性かつガードされても反撃を受けないので、スカらない技には基本的に派生させていい。また、投げられたときは正面投げになるので、投げ抜けを仕込めればベストだ。

流葉後に投げ抜けを入力してから

●流葉でかわせる投げ後の追撃

キャラ	投げの種類	追撃に使われる技	備考
アキラ	鵠子穿林(⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)	白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)	かわしたときは流葉破が確定。ミドルキックでの追撃もかわせるが、流葉破は確定しない
パイ	飛燕翻跨(⇧Ⓟ+Ⓖ)	飛燕烈脚(⇩Ⓚ+ⒼⓀ)	アオイの背中側に流葉すれば2発目をくらわない。流葉破がスカってしまうが、流葉からのダッシュ投げが確定
パイ	翻身背折靠(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)	飛燕烈脚(⇩Ⓚ+ⒼⓀ)	飛燕翻跨後とほぼ同じ状況
ジェフリー	デビルリバースクロー（敵うつ伏せダウン⇩Ⓟ+Ⓖ)	サイドキック(⇧Ⓚ)	ヘッドアタック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）での追撃もかわすことができる
ウルフ	デビルリバースクロー（敵うつ伏せダウン⇩Ⓟ+Ⓖ)	クイックショルダー（[illegible]Ⓟ+Ⓚ)	かわしたときは流葉破が確定。フェイスリフトキック（⇧Ⓚ）での追撃は、背中側にならかわせる
ウルフ	ローパンチカット～背面取り（[illegible]Ⓟ+Ⓚ成功時[illegible])	ショートショルダー（⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)	かわしたときは流葉破が確定。ヘビィトーキック（⇦Ⓚ＋Ⓖ）での追撃もかわせる
カゲ	順逆自在(⇨Ⓟ+Ⓖ)	飛び前蹴り(⇧or⇩Ⓚ)	かわしても流葉破がスカってしまう。⇩Ⓚは背後を、⇧Ⓚは背中側にかわせば側面を取れ、反撃を受けない
シュン	転身繰脖(⇧Ⓟ+Ⓖ)	挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)	挑腕栽手を出されると流葉破がスカる。アオイの背中側に流葉すれば2発目をかわせ、側面を取って若干有利
シュン	転身繰鶏脚(酒6以上　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)	挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)	転身繰脖とほぼ同じ状況だが、こちらは腹側に流葉しないと挑腕栽手をくらってしまう
リオン	擺下尖転(⇧Ⓟ+Ⓖ)	縦跳穿掌(⇧Ⓟ+Ⓚ)	アオイの背中側でないと避けられない
アオイ	引違い(⇨Ⓟ+Ⓖ⇦)	巌止(⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ)	12フレーム不利で流葉はスカる。アオイ（自分）の腹側に流葉すれば、背後投げが確定
ブラッド	各種スルー（首相撲中・ポジションチェンジ後　⇩or⇦or⇧)	ガゼルコンビネーション（[illegible]ⓅⓅ）	かわしても流葉破がスカってしまうが、流葉からのダッシュ投げが確定する

リオン補足：仆歩後はリオンがしゃがみ状態なので、⇨⇨などの入力で立ち状態にしてから穿弓腿を出すこと。連環錯捶は、ガードされると12フレーム不利となっている。
アオイ補足：表の技以外でも、流制手（天地陰陽中、[illegible]・上中Ⓟ、肘）からの巌止や、シュンの横掃撃カウンターヒットからの挑腕撩拳などもかわすことができるぞ。

ダメージアップを見込める意外な技

対戦攻略

雷飛
Lei-Fei

騰空転身脚（⇩⇨+Ⓚ）を特集。使い方によっては、相手体力の半分を奪えるぞ

Text：夏火鉢

騰空転身脚を使った壁ネタ

騰空転身脚はレイの背中に避けられない半回転中段攻撃。発生は遅いが、ガードされても4フレーム不利で距離が開くためローリスク。横転受け身に重ねるほか、壁際やリング際で、相手のリング中央への避け封じなどで使うのが基本。

特に、壁際で壁に向かって当てればダメージアップが図れるので、ぜひ覚えたい。壁と平行時、レイの腹側に壁がある状態で当てれば、ノーマルヒット以上で壁張り付きを誘発できる。

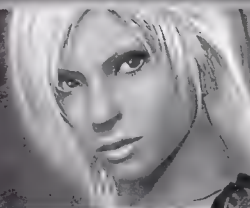
さらにハーフフェンスステージ&パイ、ベネッサ、リオン、ジャッキー限定で、下の写真程度（斜め45度）の角度で当て、壁に当たってあお向けで落ちてきたところを挿捶撃（⇦Ⓟ+Ⓚ）でバウンドさせられる。【騰空転身脚→挿捶撃→前入れⓅ→挿捶撃×2→双龍出海（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）】などのコンボが決まる。壁と壁の角に運べば、挿捶撃→前入れⓅの数を増やせるので覚えておこう。

レイの腹側斜め45度に壁がある状況で、上記のコンボを…

これが、本文中の壁に当たってあお向けで落ちてくる浮き方だ。

角度や距離によっては壁張り付きになり、…バウンド…

騰空転身脚後の一撃必殺ネタ

ヒット後その場から最速箭疾歩（敗式中Ⓟ+Ⓚ）を出そう。相手がその場受け身を取った場合、背後よろけ状態にできる。この状態は、斜天連掌（⇦⇦ⓅⓅ）などが確定するほど有利。また、きりもみダウンは受け身が難しく、受け身無しの相手にはバウンドコンボとして決まる。カウンターの場合は若干遅らせて箭疾歩を出そう。近距離カウンター時、しゃがみⓅで浮き直すことがあり（不安定だが）、浮き直せば斜天掌～裏涅槃式（⇦⇦ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）～起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）が決まる。

対シュン戦のポイントとなる、K.O.後の酔い覚ましコンボを紹介

対戦攻略

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

特殊なK.O.後の側面崩れを利用した、「VF5」ならではの酔い覚ましコンボを覚えよう。

Text：栗田

ミドルK.O.後の3杯覚ましコンボ

ミドルキック系の技でK.O.すると、すぐには倒れず、しばらく立ったままフラフラする。この状態は、立ちⓅなどを当てると浮いてしまうが、側面崩れを誘発することは可能。これを利用したのが下のコンボだ。酔い覚まし（1）かつヒット後に側面崩れを誘発できるヘビィインパクト（⇨Ⓚ）から、酔い覚まし（2）のガードクラッシュトルネード（Ⓚ+Ⓖ）を当てるもので、両スタイル共通で使える。右表を参考に、チャンスがあれば狙おう。

●ミドルキック系のK.O.を誘発できる技リスト※

技名	コマンド	ダメージ
シャドーコンビネーション	ⓅⓅⓅ	17
ホーンクラッシュミドル	⇨Ⓚ	23
グライディングトー	Ⓖ押したまま⇨Ⓚ	19
グライディングミドル	Ⓖ押したまま⇨Ⓚ	19
ハーフムーンターンキック※	（敵背後）Ⓚ	20
マシンガンコンビネーション	ⓅⓅⓅⓀ	21
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ	20
チョッピングライト	⇧ⓅⓅⓅ	15
ストップミドル	⇦Ⓚ	21
ストッピングトー～セカンドインパクト	⇨ⓀⓀ	16
ライトニングスマッシュ～コンボ	⇧Ⓟ+ⓀⓅ	18
ステップストレート	（空中）Ⓟ	25
ステップフックキック	（空中）Ⓚ	25

※オフェンシブのものはダウン状態になる

ミドルキック系の技でK.O.したら、オフェンシブムーブでシュンの側面に回り込もう。

続けて側面からヘビィインパクトを当てると、相手は側面崩れ状態になるので……。

最後にガードクラッシュトルネード。ギリギリでヒットし、計3杯の酔い覚ましとなる。

立ちⓅ系のK.O.後は2杯覚まそう

立ちⓅ系の技でK.O.した場合、相手は前に崩れるようにダウンする。このときは、ディフェンシブなら【ブーメランフック（⇧Ⓟ+Ⓚ）×2】、足位置ハの字のオフェンシブなら、【パイルバンカー（⇨Ⓟ+Ⓚ）×2】でお手軽に2杯覚ませる。平行時のオフェンシブの場合、足位置&スタイルに関係無く決まる【オフェンシブムーブ中Ⓚ→ガードクラッシュトルネード】を使おう。ただしこのコンボは、立ちⓅやヘビィストレート（⇨Ⓟ）など、スキの小さい技の後しか決まらない。

フィニッシュ後も、すぐに…れば側面崩れを誘発できる。

レイ・斜天掌（⇩⇦Ⓟ）からの新コンボ：足位置平行のラウ、ブラッド限定で【斜天掌カウンター→…（⇦Ⓟ）→しゃがみⓅ→挿捶撃→…】。なお、…
ベネッサ補足：ミドルK.O.後、シュンとの間合いが遠い場合は、オフェンシブムーブを2回連続で使って側面に回り込もう。最速で出せば、画面が切り替わる前にギリギリで間に合う。

雪道コーナーのインへの寄り方教えます!!

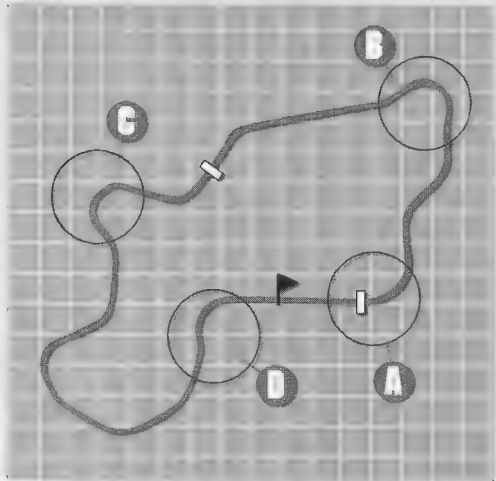
BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4 Tuned™
バトルギア4チューンド

雪道のコーナーが曲がれない、インを突けないというプレイヤーは多いのではないだろうか。曲がれない理由はグリップしないから。小さいグリップ力で曲がる力をどう作るか、を理解すれば速く曲がれるようになるぞ。

バトルギア4 Tuned

■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ(プロ筐体のみペダル×3)
■発 売 日	2006年11月(稼働中)
■使用基板	TAITO Type X+(プラス)

Text：ずるずる㊎

雪道ドリフトを極めろ!! 上級B

この上級Bコースには、ほかのコースとは違った特徴がある。それはコース上に「雪」が積もっていること。タイヤのグリップ力が大幅に落ちる雪の路面は、かなりの難敵。しかもコース上には宙を跳ぶ3連ジャンプも登場する。

マシンの挙動を安定させにくいこれらのシチュエーションに対応するには、滑りやすい雪道の走り方をマスターしなければならない。走り方コツは、マシンを滑らせないようにするのではなく、滑る状態をコントロールしていくことにある。

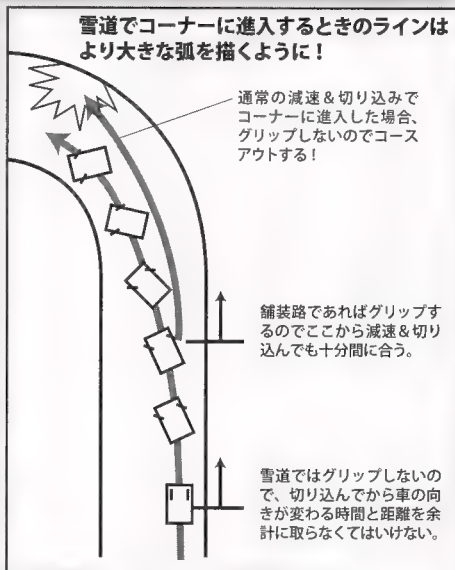
通常の舗装路ならタイヤがしっかり路面をつかむので、ハンドルを切ればマシンは曲がる。しかし雪道では……。

滑るマシンをコントロールする

曲がれなくなるのは、タイヤと路面との間の摩擦抵抗が雪により非常に小さくなるから。それにより、ハンドルを切って発生する遠心力にグリップ力が負け、車が滑っていってしまうのだ。

この状況下で曲がるためには、小さいながらも存在する摩擦抵抗を集めて大きな力にしなくてはいけない。

具体的には、コーナーまでに時間と距離を設けること。ハンドルを切り込むタイミングを大幅に早めて向きを大きく変え、マシンの向きとトラクションで遠心力に勝ち、インを突くのだ。

雪道でコーナーに進入するときのラインはより大きな弧を描くように！

通常の減速＆切り込みでコーナーに進入した場合、グリップしないのでコースアウトする！

舗装路であればグリップするのでここから減速＆切り込んでも十分間に合う。

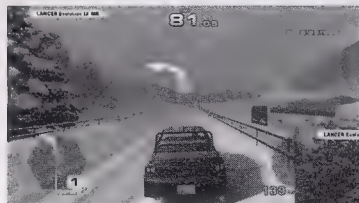
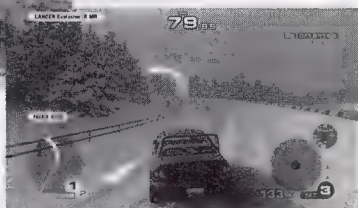
雪道ではグリップしないので、切り込んでから車の向きが変わる時間と距離を余計に取らなくてはいけない。

慌てずゆっくりハンドルを切り込もう

かなり早めにハンドルを切り込む。一気にではなく徐々に切り込み、滑りながらマシンの向きを大きく変えていく。

時間と距離をかけてマシンの向きを大きく変えて遠心力に対抗できるようにする。コーナーの大きさに応じて速度も調整しよう。

POINT A 1周目は問題無し！　しかし2周目は……

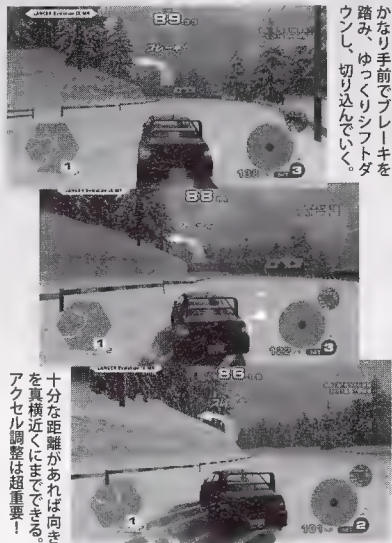
ここのコーナーはきつくないが、ストレートで相当加速してからの進入になるので、非常に難しいコーナーとなる。１周目のここの進入は加速途中なので、早めに切り込めば勝手にテールが流れてドリフトしながらインを突くことができるが、問題はトップスピードから進入する２周目だ。相当手前からアクセルを緩め、ブレーキは使わずにシフトダウンする。そしてエンジンブレーキで弱めの荷重移動を起こし、切り込んで徐々に向きを変えながらインに寄っていく。慣れるまではインの壁にこすり付ける感じで走ろう。

すべての作業をスローモーションでするようにする。インに寄れるようになったら徐々に各作業を早くしていこう。

ラインの調整はハンドルではなく、アクセルで。アクセルを全開にすると不安定になるので注意！

POINT B コーナー手前で100キロ以下に減速

このコースで一番きついコーナー。となれば思い切ってブレーキングして強くハンドルを切ればよさそうだが、このコースの路面でそれは通用しない。

ここのインを突くには、相当早くから切り込むことに加えて、曲がれる速度に減速することが重要。

進入前に軽くブレーキを踏んで100キロ以下にし、２速までゆっくりシフトダウン。同時にゆっくり切り込んで真横になるぐらいまでマシンの向きを変え、アクセルを調整してインをキープしていこう。

かなり手前でブレーキを踏み、ゆっくりシフトダウンし、切り込んでいく。

十分な距離があれば向きを真横近くにまでできる。アクセル調整は超重要！

POINT C 一つのコーナーとしてクリアーする

ここの２回左に曲がるコーナーは、一つのコーナーとして曲がれるので、ついつい高めの速度で進入してしまい、曲がれなくなる。しかも雪道で車の向きの調整が余計に難しい。ここの対応はトンネル内から仕込みを始める。

その仕込みは、まず減速。ブレーキで100キロ以下にし、２速までシフトダウンしながらハンドルを切り込んで向きを変えていく。滑ることを予測し、トンネル出口近くの左壁に激突する勢いで進入する。その勢いで一つ目を曲がり、向きを変えたままアクセルを調整して二つ目のインを突こう。

一つ目の左でふくらんだら終わり！　ラインをふくらませないためにトンネル内から向きを変えて曲がっていくこと。

二つ目のクリアには向きも当然だが、速度も重要。アクセルを踏み込まず、ライン、向きをキープしていこう。

POINT D 手前の緩い左コーナーを直線状でクリアーする

トンネル通過時に左に寄った状態にし、さらに直進状態にすること！

安定していれば落ち着いて進入できる。後は慎重なアクセルワークだ！

最終コーナーだけを考えるなら早めに減速し、ゆっくり切り込むことで対応できる。しかし、手前の緩い左高速コーナーをアウトインアウトで走ることになるのが問題。そのラインで走ると最終コーナーを左寄りから入れなくなる。

これを解消するためには まず、トンネルを通過時に左寄りにラインを移しつつ直進状態にしておく。そして最終コーナーに進入した直後に減速＆３速へシフトダウン。向きを変える時間を作り、インをキープして曲がって抜けていこう。

アルカディアカップ情報

まずは次回のアルカディアカップの情報から。詳細は以下の通り。

●車：全車種（チューンド限定）
●コース：上級B順走
●モード：タイムアタックモード
●期間：3月15日～3月31日

となっている。今回の記事を参考に、雪道を攻略してほしい。

続いて第１回の結果を発表。上位入賞者と車種、ドリフトポイントを右に掲載した。これら以外にも「車種別部門」、「ゾロ目賞」、「キリ番賞」などが用意されていて、その受賞者数は160以上にも及ぶ。

アルカディアカップの詳細ならびに、上位入賞者以外の受賞者については、『バトルギア４Tuned』の公式サイトを参照してほしい。高得点を記録しなくても受賞している可能性があるので、受賞者の中に自分の名前が見つかるかも⁉

公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ1stラウンド上位入賞者発表！

部門	プレイヤーネーム	使用車種	ドリフトポイント
総合1位	Nゆき	RX-7[FD3S]	19521
MT1位	サンタモリア	RX-7[FD3S]	19505
MT2位	サンタモリア	IMPREZA WRX Type R	19368
MT3位	サンタモリア	LANCER Evolution IX MR GSR	18571
6速MT1位	Nゆき	RX-7[FD3S]	19521
6速MT2位	Nゆき	SILVIA[S15]	17988
6速MT3位	Nゆき	NSX typeR	17794
AT1位	KUMA0902	RX-7[FD3S]	17112
AT2位	サンタモリア	LEGACY B4[BL5]	16317
AT3位	かぢや	S2000	16138
簡単AT1位	神奈川超初級委員会	NSX typeR	13472
簡単AT2位	かぢや	Supra	13431
簡単AT3位	神奈川超初級委員会	RX-8	16138

Ver 3.0

王国の守護者

待望の新ダンジョン解放 神へと至る道を踏破せよ!!

いよいよ追加要素が解放され始めた今月は、解放1週目を終了した追加ダンジョン「神へと至る道」を徹底解説！　新規プレイヤー必見となる初～中級者コーナーの拡大版に加えて、最上級ダンジョンのシングルプレイ攻略まで、まとめてお届けするぞ!!

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年11月24日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

EVENT　3月のイベントスケジュール

期間	3/5(月)～3/11(日)	3/5(月)～3/11(日)	3/19(月)～3/25(日)
内容	第4回スコアアタック シングル	第4回スコアアタック マルチ	第4回ダンジョン踏破イベント
場所	普遍の契、目覚める魔竜、暁の廃城	終の世界	無限回廊
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位5人のハイスコア合計値を競います。	10分間で到達できた階層を競います。

全国協力最上級
ボスラッシュを生き延びろ！
神へと至る道
解放条件：達人以上

これまで闘ったセオリーを思い出し、仲間と協力しながら歴代ボスを撃破すべし！

Text：伊勢猫

既に2月12日～18日の解放1週目を終えた、新ダンジョン「神へと至る道」。その特徴は一切の道中戦闘が無いことで、これまでに登場した13体のボスと7連戦する。その仕組みを説明しよう。基本的に各ボスを倒した時間に応じてルートが毎回分岐（チャート参照）。ただし、最終ボスの分岐だけは全体の時間で決まる。難所を避けるために時間を稼ぎ過ぎるのはNGか。

また、ボスエリアの中継マップにMP回復の泉こそあるが、HP回復の泉は一切無し。初戦のワイバーン戦でフィールド上に落ちている回復カードだけなので、忘れずに回収しておきたい。

設置カードは、肉×2枚とポーション×2枚。一人1枚を基本に、不要ならコメントやチャットで譲ろう。

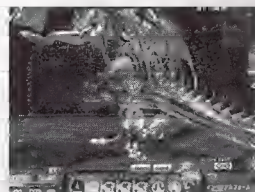
ボス終了時のワープポイントは、マップの南側に出現。討伐が早いと左ルート、遅いと右ルートの柵が開くぞ！

道中のポイント

パーティーメンバー次第な部分はあるが、個々が役割をこなせば偏った編成で問題無し。とはいえ、セオリーや弱点を忘れていると、思わぬ苦戦を強いられる。最低限のことはチェックしておこう(右ページ参照)。

中でも要注意が、ギミック操作の絡むイフリートとバンパイア。自分がターゲットされたらギミック操作をほかのプレイヤーに任せ、回避行動に専念しよう。遠距離からの攻撃手段が無い場合は、最後のギミック操作を魔法使い＆賢者などに任せて、ボスへ近付く準備をしておこう。

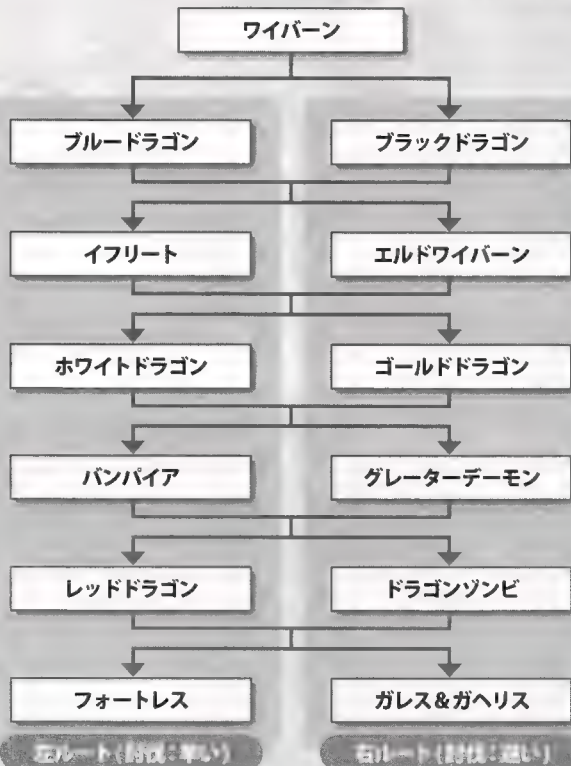
また、左ルートの手強いボスをスルーするのも悪くない選択肢だが、この場合はPR欄などで他プレイヤーと意思疎通をしておくこと。

自分がターゲットされたらギミックより回避優先で！

ホワイトドラゴンやレッドドラゴンは回避した方が楽。

回復カードは多めに

フォートレス戦を見据えた「時輪の狭間」用と似たデッキで問題無いが、回復系カードの枚数は一考の余地あり。ペース配分を考えて、1枚は多めに入れておこう。

デッキはフォートレス戦&左ルートを前提に微調整！

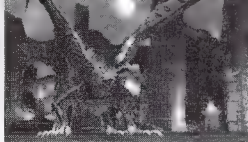
QOD3 耳より情報　**期間限定の協力ダンジョン?:** ほかの全国協力ダンジョンと異なり、「神へと至る道」は出現中しか店内協力のできない、文字通りの期間限定の協力ダンジョン。構成的に下調べや予備知識こそ必要無いが、公開期間以外はプレイすることができない。また、通常の全国協力最上級では入手できないクリア報酬が存在。緑羽演出でまれに上位職業用のレア鎧などが手に入るようだ。

総勢13体のボスを総チェック!!

ボスラッシュポイント解説

各ボスの魔法耐性の弱点とともに、闘い方のセオリーとポイントを再確認。基本となる左ルートだけでなく、右ルートのボスも忘れずにチェックして闘いに備えよう。

Lv.1状態で突進をくらうと、大ダメージ確定なので注意！　尻尾攻撃も無理せずガードor回避で回復カードを温存。焦る必要は無いので、余計なダメージをくらわないように。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	○	△	×	○

全身凍結に対しては、全方位攻撃で抜けるかアイスアーマーが有効。凍結ガスと両前足のたたき付け攻撃は、モーション中にプレイヤーを追尾するかどうかで判別しよう。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	×	○	△	△

毒玉のスリップダメージはあなどれないので、横着せずにきちんと回避すること。頭部が弱点扱いなので、サンダー系の誘導魔法などを使う場合は頭をロックして撃とう。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×	○	○	×	△

クリスタル×3個を壊した状態でダメージを与え、HPが4分の1を切った辺りで4個目破壊→ダウンで倒すのが理想。前衛が三人以上なら、ダウン×2回での短期決戦もあり。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×	○	△	△	○

ほぼ見ることは無いが、前衛はサンダーブレスでの思わぬ痛手に要注意。基本はワイバーン戦と同様なので、遠距離でのブレスと地上の突進に気を付ければ問題無いだろう。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	△	×	×	△

炎に強い赤オーラ状態と氷に強い青オーラ状態があるので、燭台はサンダー系魔法or雷矢で黄色統一が基本。本体が黄色点滅したら旋回の合図なので、きっちりガードすること。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×○	○×	△△	△△	○○

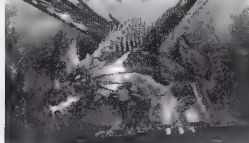
ホワイトドラゴンに比べると、明らかに格落ちで闘いやすい。尻尾のたたき付けは後ろ足に接近すれば当たらないが、踏み付けの衝撃波は発生が早いのでモーションに注意！

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	○	×	△	×

スイッチ2個を点灯させた状態で、ボスの動きを見ながら3個目or窓で光を当ててのコウモリ化（全耐性無し）が基本。削り切れるとき以外は、ギミック操作と回避を優先すること。

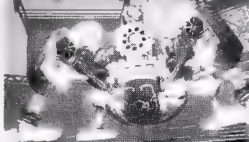
魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×	×	×	×	×

攻撃間隔が恐ろしく短いので、数回攻撃→離れて様子見が基本。ターゲットが自分に向いたら無理せず、他プレイヤーに向くまで回避。バリア展開中は時間解除を待とう。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	○	△	×	○

重力弾と火柱回復で、長期戦になりがちな最難関ボス。前衛職は火柱の位置に注意しながら位置取り、遠距離攻撃が可能な魔法使い&賢者などは発狂までMPを温存しておくこと。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×	○	○	×	○

全身を振るわせるモーションの睡眠ガスは、判定の持続時間が長いので要注意！　グールの召喚モーション中は無敵なので、背後に回り込んで終わり際にダメージを与えよう。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△	△	×	×	○

常に北側を向いた状態なので、足やコアを攻撃するのは南側からが基本。護衛ザコは放置せず、近くに来たら足よりも優先して倒すこと。魔法で砲台×2を壊せば安全確実だ。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	×	△	○	×	△

復活回数が増えた関係で、ガヘリス（白）を優先して倒す戦法だと長期戦になりがち。2対1の状況を維持し、担当騎士のHPが少なくなったら逆側を支援→連続撃破がオススメ。

魔法耐性	炎	氷	雷	闇	聖
	△△	△×	×△	×○	○×

QOD3 耳より情報 **魔法耐性リストの見方:**各ボスの魔法耐性について「○(低い)>△(普通)>×(高い)」の3段階で評価。ただし、魔法ダメージの関係上、評価通りにダメージを与えられる訳ではない点に注意。また、バンパイアについては人間形態時の魔法耐性を掲載。ホワイトドラゴンについては「赤オーラ／青オーラ」、ガレス&ガヘリスは「黒騎士／白騎士」を個別に表記してある。

全国協力最上級ダンジョンシングルプレイ

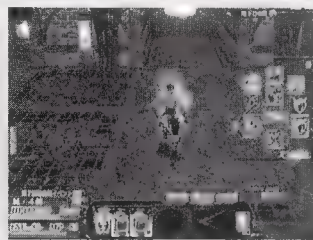
“星の車輪”への道 Part2

前号に引き続き、時輪の狭間のシングルプレイを攻略。今回は一気にフォートレス撃破まで攻略するぞ。前号まではスピード勝負、ここからは被ダメージとの勝負になり、難度が高くなるのは間違い無い。各戦闘のパターンをしっかり覚えよう。

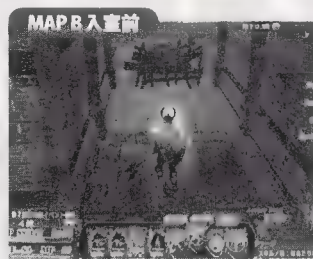
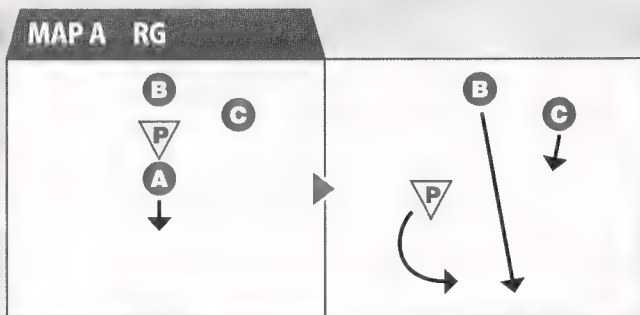
Text：真瑠世

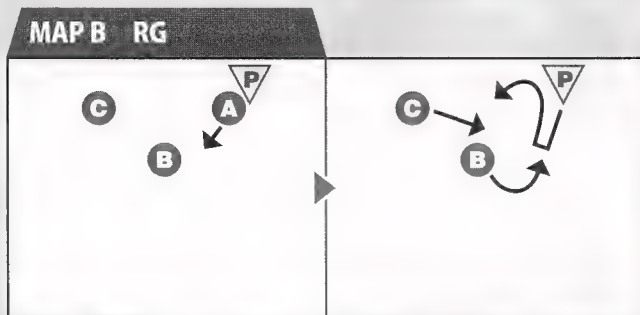
前号までのおさらい
最長パターンを見据えた立ち回り

最長と最短で1分以上もの差が出るが、最長パターンでも低資産で十分クリア可能だ。

前号で紹介したロックブレイカー×18、バトルアックス◆5のデッキ＆アイテムで最長パターンを攻略する場合、ムダな動きを排除するのはもちろん、被ダメージを抑えないと時間的に間に合わない。逆をいえば最長パターンで間にあった場合、フォートレス戦突入時に回復が2～3枚余るはず。これはつまり、青鍵を取る必要が無い（タイムロス）ということになる。

立ち回りがしっかりすれば被ダメージが少なくなるので、青鍵を取る行動がタイムロスにしかならないことに気付く。

マップA（レバーを引くパターン）のRGは、入室後にコンセントレーションを使用し、中央に出現するセンティネルの背後から2回攻撃して瞬殺しよう。すぐにミノタウロスサージェントDが突進してくるので、下図のように回避しつつ背後から攻撃。起き上がった後の攻撃をガードしつつ攻撃していると、スチームバトラーもまとまってくる。スチームバトラー単体になったら、インペリアルフォースは使用しないこと。

マップB（ジェネレーターパターン）は、まず右の写真のように柵を壊しつつコンセトレーションを使用して入室。これで図のように、敵出現時にセンティネルの背後を取れる。センティネル撃破後は、メタルナイトダークへ1回攻撃を加えて後転しつつ回避。後はまとめて攻撃しよう。

強制戦闘部屋に入る際は、まずチャージで柵を攻撃して、いったん戻る。コンセントレーションを使用してから再入室だ。

※A:センティネル　B:ミノタウロスサージェントD　C:スチームフェンサー　P:プレイヤー

MAP B　RG

※A:センティネル　B:メタルナイトD　C:スチームバトラー　P:プレイヤー

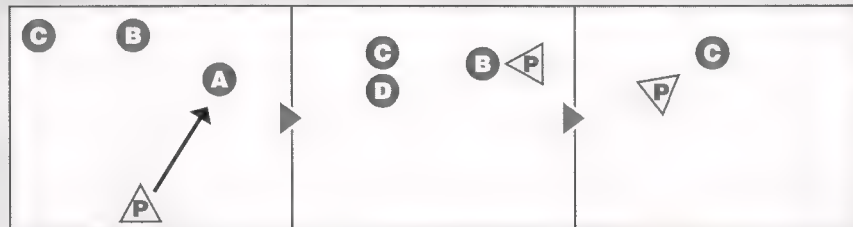
3連ルームガーダー

補助魔法とEN回復

フロア3最終ルームガーダーから3連ルームガーダー終了までは、毎戦闘でコンセントレーションを使用していると最終的にガス欠になるので注意。使用する場所はフロア3最終～3連ルームガーダー1を1回のコンセントレーション、次に3連ルームガーダー2～3も1回のコンセントレーションでいける。

一応1回分はコンセントレーションを多めに使えるので、3連ルームガーダー2、3ともに1回ずつ使うのもアリだ。3連ルームガーダー突入後は、各戦闘後に肉カードを1～2枚使ってEN＆MPを回復させること。

3連RG　その1

スタートと同時にメタルナイトゴールドへ接近し、ロックブレイカー＋インペリアルフォースで3回攻撃する。武器キャンセルがしっかりできていれば攻撃される前に倒せるぞ。次に、寄ってきたメタルナイトダークを相手にする。スチームシューターやセンティネルの攻撃をメタルナイトに当てるように位置取りしながらガード＆攻撃をしていく。ガード中にインペリアルフォースを垂れ流さないように、インペリアルフォースのON、OFFをしっかり意識しよう。残り2体になったら、スチームシューターを倒してからセンティネルにチャージを当てる。ワープ→出現時にチャージをした場合、気絶と同時に石化ウェーブを使うことが多いので、常に回避優先で。

※A:メタルナイトG　B:メタルナイトD　C:センティネル　D:スチームシューター　P:プレイヤー

QOD3 耳より情報　この攻略では3連ルームガーダー内に出現するセンティネル2体を後回しにしているが、AGIが高い場合はセンティネルを先に倒した方が楽になる。装備が整った後は、AGIに注目してeアイテムを持ち込むと安定度が増すぞ。なお、武器の持ち替えはフロア3突入時に片手を変え、ボス戦時にもう片方をフロア1、2で使ったものに変えるとちょうどいい。

3連RG　その2、3

残り二つのRGは、動きがかなり似ているのでまとめて攻略できる。Bの位置にミノタウロスサージェントDorミノタウロスコマンダーDという最も厄介な敵が居て、AとCの位置にはミノタウロスDまたはデヴィアスというダウンを奪える敵が居る配置だ。どちらも最初にAに向かっていき、チャージを当てて転ばそう。

まずRG 2の場合。倒れたミノタウロスDの横に陣取って、インペリアルフォースを使いながら攻撃する。するとミノタウロスサージェントDがタックルを仕掛けてくるが、これはミノタウロスDに引っかかって自キャラには届かない。そのまま攻撃し続けつつ、ミノタウロスサージェントDに注目しておこう。

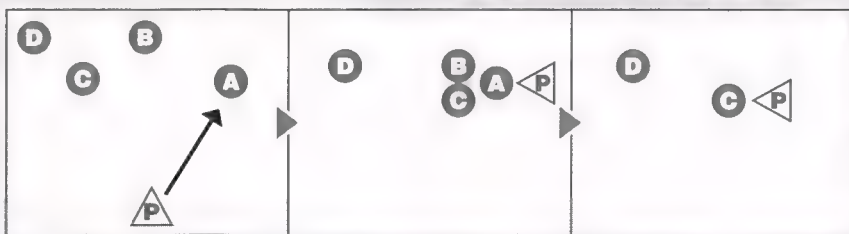
ミノタウロスサージェントDが雄叫びを上げたらチャンスで、そのまま攻撃し続ければ相手に攻撃される前に倒すことが可能だ。雄叫びを上げなかった場合は、左右へ旋回移動しながら攻撃してくるはず。この場合はガード→ガードアタック→1回攻撃を繰り返して倒そう。ガード中はインペリアルフォースを解除すること。後は残った敵をさばくだけだ。ガーディアンフロッグを見失わないように注意。

次にRG 3の場合。こちらはワープ前にスチールボディを使用。スタート直後にチャージを当てたら、その横に陣取って攻撃していく。センチネルの弾をうまくデヴィアスに当てよう

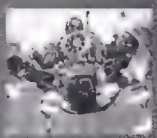
Aのデヴィアス撃破後はBのミノタウロスコマンダーDを攻撃する。下図のように接近してきていることもあれば、地震攻撃ばかりで開始位置から動いていないこともある。どちらにしても被ダメージ無視でゴリ押ししてOK。ガードを交ぜながらさばくことができればより効果的だが、40ダメージを1～2回くらっても大丈夫なので、速攻撃破を念頭に置くこと。

残ったデヴィアスはチャージを使わずに速攻で倒し、センティネルとの一対一へ。先ほどと同様にチャージで気絶させるが、気絶させたと同時の石化ウェーブには十分注意しよう。

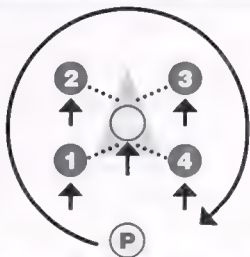
二つ目のルームカーダーで、ミノタウロスサージェントDか雄叫びを上げたら楽勝 そのまま回避せずに瞬殺可能だ

スチールボディを使ったゴリ押しは不本意だが、このルームガーダーの攻撃をすべて回避するのは不可能に近い

※P:プレイヤー　※敵の種類が違うためアルファベットに対応する名前は明記しないが、大まかな動きは2、3戦で共通

Boss フォートレス

弱点側から攻撃

[illegible]側から攻撃するとダメージが大きくなる。しかもその向[illegible]プレイヤーに背を向けた状態だ。[illegible]コアは、図のように常に背後から[illegible]よう、足を破壊する順番は以下[illegible]なる。なお、コアが閉じた後の全[illegible]撃時にも向きは変わらないので、コ[illegible]の隅へ回避しよう。

フォートレスの攻撃を回避

[illegible]撃を察知するには上部砲台をロックすると[illegible]を覚えれば楽に避けられるぞ。

[illegible]した後ロックブレイ[illegible]間隔後に次の攻撃を仕掛けてくる。誘導ミサイルは耳を澄ましていれば発射口の開閉音で事前に察知でき、足を振り下ろす攻[illegible]攻撃するだけなので回避しやすい。最もくらいやすい移動時の足だが、これは対角線の足が[illegible]狙っていき、3回程度攻撃したらいったん足から距離を取って次の攻撃を見極めよう。

ザコは1本目攻撃時にすぐ倒すと4本目攻撃時に再度来る。これを倒した後コンセントレー[illegible]撃だ。

3ターン目からの見極め

ENのある1～2ターン目はコンセントレーショ[illegible]のフル活用で[illegible](基本的には3ターンで撃破可)。コア攻撃[illegible]武器キャンセルミスがあったり、道中が最[illegible]ターンだった場合を考えると、3ターン目[illegible]はコンセントレーションを使わずに4ターン目を見据えるのも重要。[illegible]

フォートレスの耐久値を参[illegible]降を考えると[illegible]ペリアルフォース[illegible]本目までこのペースで破壊できるので、足四つ破壊するのに30秒かからないのだ。ガス欠になってもHPがあるなら、1ターン程度は持つ[illegible]らずに。HP120[illegible]

フォートレスDATA

●コア耐久値……13,000
●脚部耐久値（1ターン目）……3,800
●脚部耐久値（2ターン目）……2,850
●脚部耐久値（3ターン目以降）……1,900
※脚部耐久値は100%→75%→50%（以下同）となっている

QOD3 耳より情報　**一人時輪クリア済みスキル**:強攻撃スキルならウインドブレイク以外でクリア可能。ただしハードスラッシュは、フロア3がジェネレーターパターンだと無理だと思われる。フロア3RG以降の立ち回りは、どのスキルでも同じパターンが通用するので実は簡単だ。最長パターンでも意外と多くのスキルでクリアできるので、トライしてはどうだろうか?

上級者への道のりは意外に近い!?

“豪傑”への道

～第三回　初心者講座～

“これからやり始めて、上級者に追い付けるのか？”という疑問を持つ人は多いのではないだろうか？
しかし実は、マイキャラを効率よく育てれば、意外なほどスムーズに波に乗ることができるのだ。今回は、これから始めようとしている人、やり始めて間も無い人向けの攻略法を紹介していこう。

Text：ちゃづき

戦闘の基本を覚えて被ダメージを抑えよう――アクション編

本作への第一印象で“操作が難しそう”と感じた人は多いだろう。確かにアクションに慣れていないと、どうしても敵からの攻撃を受けやすい。しかし、基本中の基本を覚えるだけで、その問題の大半が解消されることも確かだ。まずは戦闘のセオリーを覚え、被ダメージ（＝コンティニュー回数）を減らすことから始めよう。

武器攻撃を主体とする場合にポイントになるのが、スキルの存在。片手剣のスレッシャーテイルに代表される使いやすい強攻撃スキル（Ⓐ＋Ⓖ）が手に入れば、戦闘が楽になるぞ。もちろん、武器の種類も重要。片手剣のほか、僧侶は棍棒、魔法使いは杖、盗賊は短剣がオススメだ。

スキルをデッキに入れたら、該当する武器を装備した状態でそのカードを1回タッチ。これで、そのスキルを使えるようになる。

初級　ヒット＆アウェイの基本をマスター

まずは、下に紹介した3種のコマンドを覚えよう。これらを使いこなせば、ダメージを最小限に抑えつつモンスターを攻撃できる。

モンスターへの攻撃は、レバーをしばらく入れっぱなしにし、走ってからAで出る“ダッシュ攻撃”が主力。ダウンを奪えるため、当てれば安全を確保できる。また、出の早い強攻撃スキルを装備しているなら、それを中心にしていこう。なお、片手剣や片手斧、棍棒は、スキル無しの強攻撃も優秀だ。

攻撃後は、当たった瞬間に（Ⓖ＋Ⓥ）で武器チェンジ。こうすることで、スキを減らしてすぐ次の行動に移ることができる。そして、回避の中心は回避動作（Ⓐ＋Ⓥ）。最初のうちは、攻撃→武器チェンジの後、必ずこの動作をしておくのがオススメだ。敵から離れる方向（できれば斜め後方）にレバーを入れて回避動作をし、距離を離して仕切り直そう。

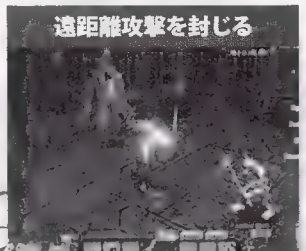
武器で攻撃するときは、1発でタウンを奪えるものを中心にしよう。ⒶⒶⒶなどの連係は、多対一の戦闘に不向き。

攻撃が当たる瞬間に武器チェンジ。装備1、装備2に同系統の武器を装備しておけば、その後の行動がスムーズ。

回避動作は、敵の攻撃をかわすのに活躍する。最初のうちは、攻撃と回避の動作をワンセットにしてしまうといい。

中級　モンスターの特性を知ろう

モンスターが複数出現する状況では、倒す順番も重要。弓矢や魔法で攻撃してくる敵を放置すると、視界の外からダメージを受けやすい。幸いこれらのモンスターは体力が少ないので、優先的に倒していこう。

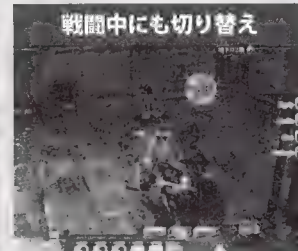
また、ダンジョンの最後に待ち構える中ボスやボスは、一定以上のダメージを与えるとオーラをまとう性質がある。この状態では、こちらが攻撃を当ててものけぞらず、ダウンしない。ヘタに攻撃すると、手痛い反撃を受けることになるので要注意だ。オーラは一定時間が経過すると消えるので、しばらく回避に専念して時間を稼ぐのがオススメ。中ボス以外に敵が居るときは、周りのザコモンスターを優先的に倒しておくことも考えたい。

弓矢や魔法をくらったところに、ほかの敵から集中攻撃を受けるのはよくあるケース。遠距離攻撃を持つ敵は、優先的に倒そう。

オーラをまとう敵は要注意。周りのモンスターを先に倒す、オーラをまとったときは無理に攻撃しない、の二つを頭に置いておこう。

上級　視界を自在に操れ！

視界外からの攻撃をかわすのは、たとえ上級者であっても難しい。それを未然に防ぐため、視点を動かして敵をできる限り画面に捉えておく工夫が必要だ。部屋に入ると扉が閉まり、モンスターが出現する“ルームガーダー戦”では、戦闘開始前に有利な位置取りを確保したい。まずは部屋の隅に立ち、内側を向いてⓋボタン。これで部屋全体を見渡すことができる。

戦闘中でも視界を的確に動かすことができれば、受けるダメージをさらに抑えられる。壁近くの敵をダウンさせた後、すぐさま部屋の内側に視点を切り替えつつ次の攻撃へ……などという行動を素早くできるようになれば、ほかのモンスターからの攻撃を受ける機会が激減するはずだ。

モンスターが出現する部屋に入ったら、部屋全体を見渡せるように視界を動かす。敵の出現位置や動きを把握しておくことが重要だ。

部屋の隅にいる敵をダウンさせたら、すぐさま中央方向に視点切り替え。これをマスターすれば、受けるダメージを一気に減らせるぞ。

QOD3 耳より情報　HPやENが少なくなったとき、慌てて回復アイテムを使おうとしている間に攻撃を受けて死亡……というのはよくあるパターン。これを防止するため、アイテムを使うときはなるべく敵から離れること、そして使おうとしている間も足を止めないこと、の二つを頭に入れておこう。もちろん、ピンチになる前に早い段階で回復しておくことも重要だ。

効率をアップさせるためにはD.NETが必須――――キャラクター強化編

マイキャラの強化は、本作をプレイする上での大きな楽しみの一つ。キャラさえ強ければ、少々アクションが苦手でも、高難度のダンジョンをクリアすることが可能になるのだ。

キャラを育成するときに重要になってくるのが、携帯やPCでプレイできるD.NETの存在。これがあるのと無いのとでは、キャラの強化スピードに大きな差が出る。よほどの理由が無いのであれば、とりあえず入会しておこう。特に重要なのが、右で紹介しているアイテム取引所。これを最大活用し、強力な装備を整えよう。

アイテム取引所の仕組み

アイテム取引所は、文字通りアイテムをプレイヤー同士で取り引きする場所。各プレイヤーから売りに出された不要なアイテムを、必要なプレイヤーが購入できる仕組みだ。ショップよりも強力なアイテムを安く購入できるので、ぜひとも活用したい。

取引所では、前日の平均取引価格を確認できる。アイテムを買う場合はこれよりも少し高い金額で、売る場合は少し低い金額で注文するのがセオリーだ。

上級者にとっては不要なものも、初心者にとっ[illegible]

870G(取引が成立しなかった分は返金されます)

全部で9570G必要です
全てよろしければ注文ボタ[illegible]

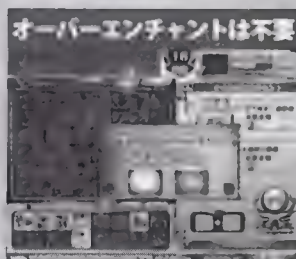
買い注文するときは、前日の平均取引価格より少し高い金額で。

超お買い得！　モンスター武器を活用

合成できない代わりに1本でそれなりの効果を発揮するモンスター武器は、序盤戦で大活躍。劣化すると壊れるという欠点はあるが、序盤なら気にならない。しかもこれらの武器はどの職業でも同等の力を発揮するので、苦手な武器が多い魔法使いなどにとってありがたい存在だ。

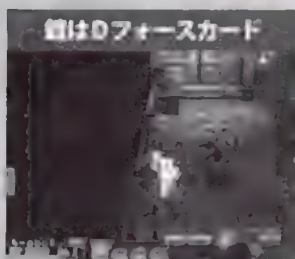
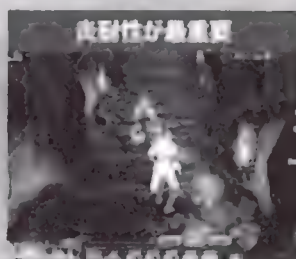
特にオススメなのが蜥蜴護衛兵の剣。取引所で200Gも出せば購入できる上、片手剣なので使いやすい。強攻撃スキルのスレッシャーテイルと組み合わせれば、序盤戦を楽々と攻略できるほどの力を発揮してくれるぞ。

蜥蜴護衛兵の剣

カーディアンリザードマンが落とす蜥蜴護衛兵の剣は、安く入手できる上に攻撃力が高め。取引所を活用できる人は、迷わず購入しよう。

オーバーエンチャントは、アイテムロストの危険性がある上に修理費がかかる。序盤は通常の合成のみにしておいた方がいい。

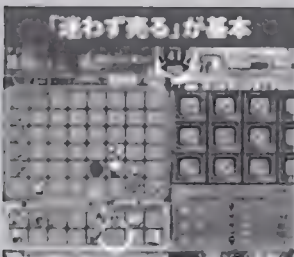
防具はDフォースカード+ファイアーアミュレット

現在、Dフォースカードの装備品は価値がほとんど無いものとして扱われている。しかし、装備が整っていない序盤戦となれば話は別だ。特にオススメなのが、ミスリルシリーズの防具（戦士用）やマジックアーマー（魔法使い用）。前者は僧侶や盗賊でも、STRを少し上げれば装備できる。

魔法耐性は、アミュレットでカバーする。ショップでも取引所でもいいので、ファイアーアミュレットは+5まで集めよう。一部のダンジョンで役立つアイスアミュレットと使い分ければ、さらに万全になる。

序盤で集めたいカードというと、回復系のものが真っ先に思い付く。しかし実は、カードで装備を充実させることも同じくらい重要。

炎系の攻撃は威力が高く、使う敵は多い。Gはかかるが、ファイアーアミュレットは早い段階で集めよう。次点はアイスアミュレット。

効率良くG（ゴールド）を稼ぐには

アイテム購入の際に必要になるGは、ダンジョンで拾ったものを売って稼ぐのが中心になる。まず不要な装備品は、合成せずにショップに売るのが基本。合成後に売ると、バラのときよりも値段が安くなってしまうぞ。

高収入になるのが巻物。使用アイテムは合成しても同じ値段で売れるので、こちらは合成してしまってもOKだ。また、錬成素材は取引所で意外な高値が付くものが多い。序盤で手に入りやすい獣の皮などは、その代表例だ。マメに取引所に売っていれば、かなり早くGを稼げるぞ。

不要なものは迷わず売る、ということは、Gを効率よく稼ぐ秘けつ。弱い装備品を取っておいても、すぐに役に立たなくなってしまうぞ。

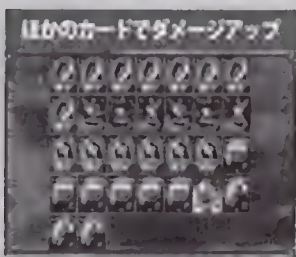
序盤で手に入る錬成素材でも、高いものは数多くある。錬成のレベルを上げたいときは、取引所での値段が安い素材を使っていこう。

スキルを集めて攻撃力を強化

メインにするスキルを決めたら、そのカードをなるべく多く集めて威力を高めるのが基本。しかし現実には、思うように集まらない。そこで、枚数がそろわないうちは別スキルで補おう。多数デッキに入れれば、パラメータアップの効果が得られる。スキルの威力アップは、同系統の他スキルにも効果がある。スレッシャーテイルがメインなら、同じ片手剣スキルのヴァンガードラッシュを入れる、といった工夫も効果的。また、STRを上げるルビーの原石も重要。同種のスキルを増やすより効果が高いケースは多い。

スレッシャーテイルのほか、魔法使いのファントムインパルス、僧侶のスパイトブレイカー、盗賊のブロートビートなども使いやすい。

カードは[illegible]同系統のスキル[illegible]パラメータ[illegible]カードで足りない分をフォローしよう。

QOD3 耳より情報　現在、プレイされる頻度が最も高いのは全国協力の最上級ダンジョン。ここでよく出るアイテムは、安い割に高性能だ。ファルシオンやウォーハンマー、クリス辺りがそのランク。最新ダンジョン攻略の目安にもなるので、Gがある程度たまってきたらこれらのアイテムを集めよう。この辺りで、オーバーエンチャントのことも考えていきたい。

AFTER BURNER CLIMAX

ミッションも後半へ！ ターゲットを確実に破壊せよ！

戦いはいよいよ佳境へ！ 敵の攻撃はさらに激しくなる。素早く旋回して敵ミサイルを確実に避けて進むぞ！

アフターバーナー クライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発 売 日：2006年10月中旬(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text:ずるずる⑬

NORTHROP GRUMMAN

サーチライトに照らされないように飛行せよ！

このステージにも緊急指令が用意されている。そのクリア条件は、これまでのように敵機を撃ち落すものではなく、サーチライトによる索敵に見付からないようにステージをクリアすること。低速で飛行してサーチライトをかいくぐれ！

ワンポイント攻略

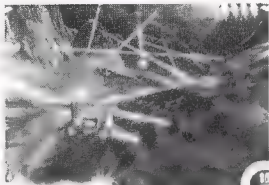
POINT A 速度を落としてレーザーを回避！

序盤はレーザーを避けて進む展開。スタートしてすぐ目前に山が迫る。即座に減速し、左へ旋回して避けること。途中の敵機は無理しない程度に処理していこう。

POINT B サーチライトを早期に撃破せよ！

サーチライトの光線が左右から伸びている。これに照らされるとサイレンが鳴り、攻撃される。即座に撃破し、残ったサーチライトは、絶対に避け切ろう！

POINT C 分岐は左、サーチライトに注意！

正面に山があり、飛行コースが分かれる。ここはサーチライトが少なく、地形が優しい左へ。

低空飛行するので、地面に接触しないように注意しよう。

POINT D 岩陰のサーチライトに要注意！

周りの山が険しくなるため視界が悪く、山影に隠れたサーチライトを見落としやすい。光線の根元を素早く発見し、撃破することによって、安全に飛行できるようになる。

POINT E レーダーを破壊して展開を楽に！

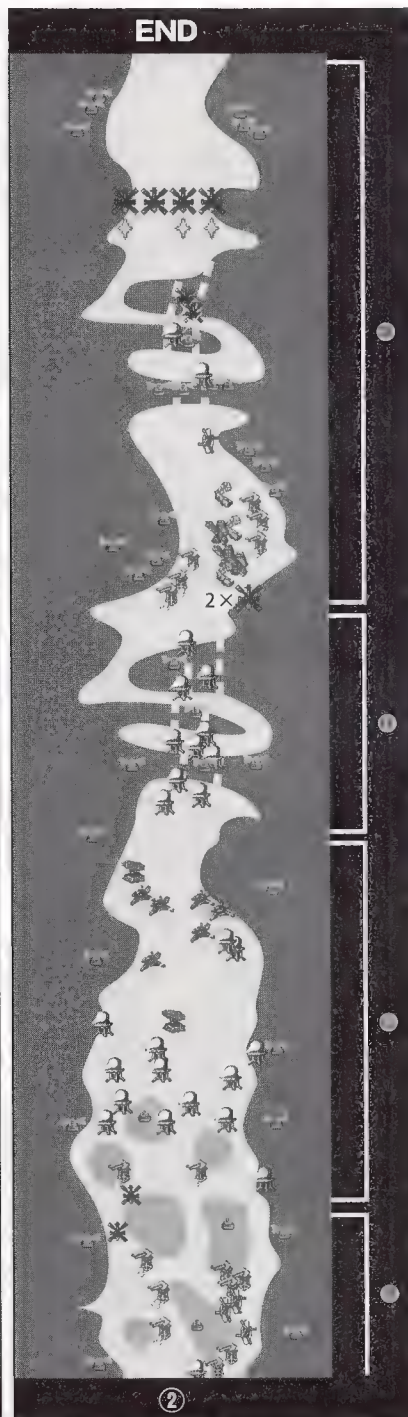
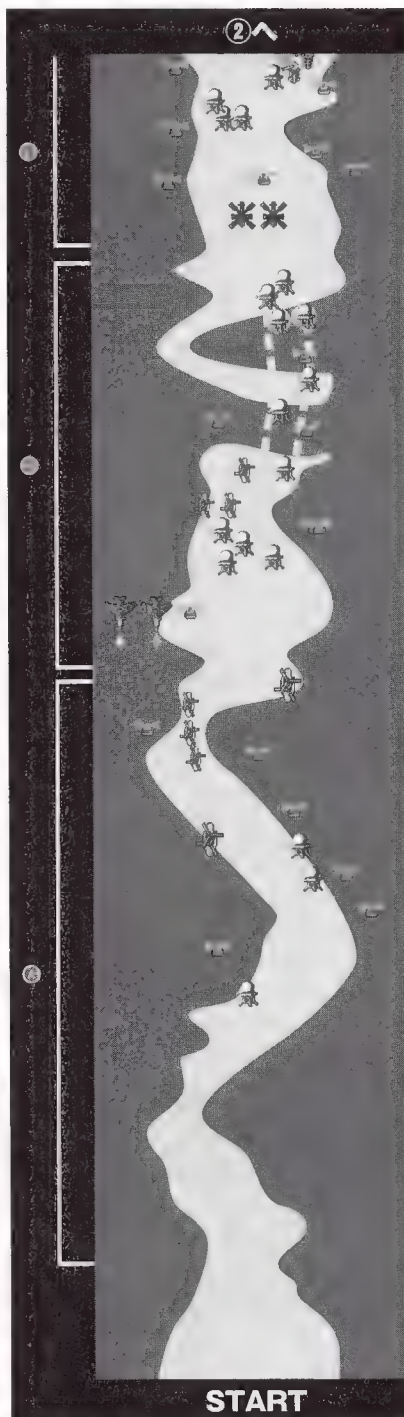
地表にはミサイルランチャーが点在している。見付からない限り撃たれないので、無視してOK。

一掃したければ左端にレーダーがある。これを撃破すると良いだろう。

POINT F レーザーを避けることに集中せよ！

後半部分はレーザーが行く手を阻んでいるので、低速で飛行しながらこれを避け切り、クリアを目指していく。

空中に敵機も居るが、無理に狙いにいくとレーザーに当たる。回避中にロックオンできたら撃つ程度にしよう。ミサイルをたくさん撃ち過ぎると煙で前が見にくくなるので注意。

マップ上の記号( )内は点数：……サーチライト(1000)、……回転灯(破壊不可)、……CH-47D(1000)、……F-15E(1500)、……AAA(1000)、……AH－64D(800)
……QSAMレーダー(2000)、……QSAMランチャー(700)、……ASAMランチャー(1500)、……弱ミサイル、……炸裂弾

小さく旋回し続けて、確実にミサイルを避けろ！

空中の敵機のみが出現するステージ。大編隊が出現しないので、ミサイルを大量に撃たれる攻撃は無いものの、ミサイルが確実に自機を狙ってくるので、旋回を止めず小さく動き続けるようにしよう。

怖いのは最後の編隊。連発で来る必殺ミサイルを旋回で避け切るぞ！

ワンポイント攻略

POINT A　視認して避けよう！

序盤は敵機が単機で出現してくる。そのため飛んでくるミサイルの数は少なめ。ここは確実にミサイルの軌道を把握し、旋回しながらミサイルを誘導して避けていこう。あまり速く動き過ぎると、逆に当たりやすくなるので注意。

POINT B　CMMで一掃しよう！

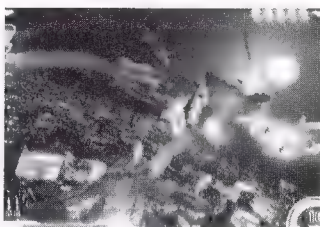
このポイントで編隊が出現する。後方から1機出現したところでクライマックスモード（以下CMM）を使用すれば、一気に編隊をロックできるので楽に一掃できる。もたもたしていると敵の攻勢に押されるぞ！

後方から出現したF-14Bが正面に見えたらCMM発動。編隊を一掃して安全を確保しよう。

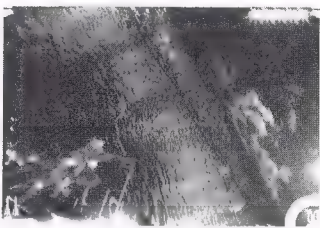
POINT C　狙いに行くのは危険！

再び敵が単機で出現する。序盤と同様にミサイルを確認して回避行動を取ろう。敵機の出現に間があるのでつい狙いに行ってしまいがちだが、避けるタイミングが狂ってミサイルに当たりやすい。ここは避けることに専念しよう。

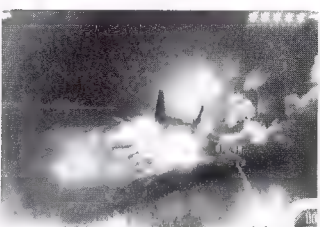
POINT D　炸裂弾に要注意！

出現する敵機はそれほど多くないのだが、炸裂弾を撃ってくる敵機が多い。爆風を避けつつミサイルを回避することになる。爆風は右寄りに発生するので、左側へ寄って旋回すると楽に回避できるぞ。

旋回に集中し過ぎると炸裂弾の餌食に……。右側には行かないようにすること。

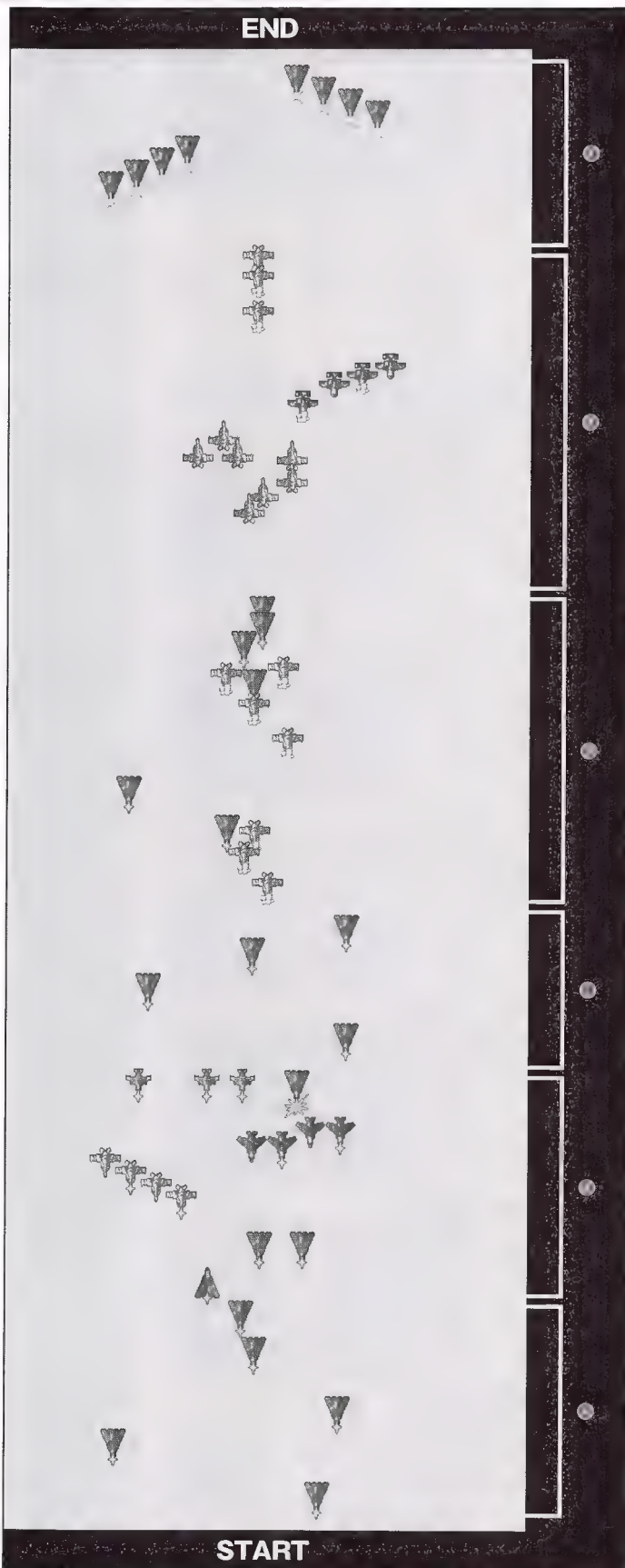
POINT E　大きく旋回して回避！

バルカンを撃ってくる敵機が出現。前方からも攻撃されるので小さく旋回したいが、バルカン砲に当たるので、ミサイルの軌道を確認し、画面いっぱいに大きく旋回しつつ、右側の炸裂弾の爆風も回避すること。

中途半端に旋回すると右側の爆風に当たりやすい。大きく回ってその爆風も避けよう。

POINT F　CMMの使用も可能！

最後の2編隊はどちらも強ミサイルを撃ってくる。連続で撃ってくるミサイルの間隔に合わせて、慎重にに小さい範囲で素早く旋回して避けよう。CMMも有効だが、ミサイルが飛んで来るので避ける必要がある。

CMMでもミサイルは落とせない。旋回し続けて、絶対に当たらないようにしよう！

END

START

マップ上の記号（）内は点数：▼……F-14D（1500）、……F/A-18E（1500）、……F-15E（1500）、……F-4E（400）、……A-10A（1000）、……弱ミサイル、……炸裂弾、……強ミサイル、……必殺最強ミサイル

小さめに旋回して地形の影響を無くしていこう！

STAGE 13A Final Line of Defense 最終防衛ライン

敵の最終防衛ライン。湾沿いにある無数の砲台や海上にある巨大戦艦からの予断許さぬ激しい猛攻が繰り広げられる。

水上からは艦船のミサイル、地上からはミサイルランチャーの攻撃を受ける。さらに、空中では敵機の激しい攻撃が……。あまりミサイルが飛んでこない低空を飛行しながら、水上＆地上の敵を撃破し、高度を上げ過ぎないようにしてミサイルを小さく旋回して回避していく。後半にターゲットも出現するので、CMMで確実に仕留めてやろう。

ワンポイント攻略

POINT A　序盤は即座に撃破！

序盤は敵機からの攻撃はそれほど厳しくない。即座に敵機を撃破しながら、しっかり旋回してミサイルを回避しよう。艦船も早めに撃破し、攻撃の芽を摘むこと！

POINT B　低空飛行で回避！

ミサイルに押され始めたらロックオンを止め、回避に徹すること。中盤では左寄り並んでいる4門の地上砲台から一斉攻撃を受ける。即座にロックオンして一掃すること。

POINT C　小さく旋回して回避！

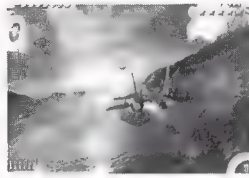
このポイントは、敵機からのミサイル攻撃が激しい。ミサイルの追尾性能が高いので、小さく速く旋回するようにして、確実にミサイルを避けられるようにしていこう。

POINT D　より高速で旋回せよ！

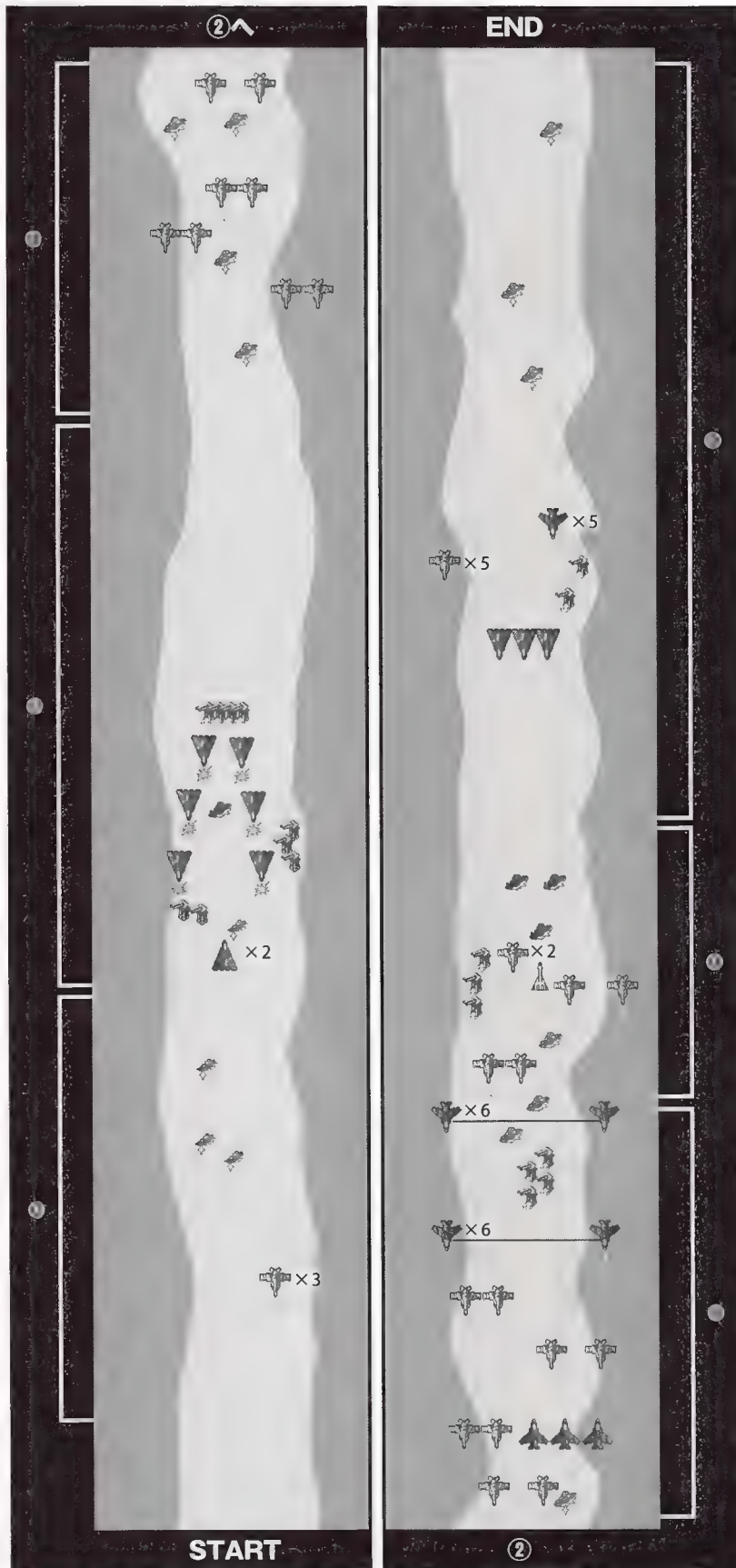
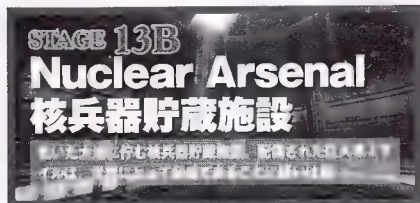
激しいミサイル攻撃が続くので、上空に上がらないこと。

後半のミサイル強の連発は、1発1発ではなく、ミサイルをまとめて避けるように旋回すること。

POINT E　編隊をCMMで一掃！

ここでターゲットが出現。最初はロックオンしてミサイルを撃ち込めるが、2回目のロック時に敵機からの攻撃がキツくなるので、CMMでロックオンして一掃してしまおう。

POINT F　艦艇もまとめて一掃！

ここで出現する艦船のミサイル攻撃はかなり激しいので、即座に撃破して安全を確保しよう。ターゲットに使うCMMを少し遅らせるとこの艦船も一緒に撃破できるぞ！

マップ上の記号( )内は点数：……F/A-18E (1500)、……F-14D (1500)、……シップS (2000)、……AAA (1000)、……DDG (3500)、……シップL (3000)、……F-15E (1500)、……XB-70 (10000)、……弱ミサイル、……炸裂弾、……強ミサイル、……必殺最強ミサイル

敵基地内の分厚い防御と攻撃をかいくぐれ！

基地内は非常に狭く、敵からの攻撃を受けると避けるスペースが小さくなるので、壁に接触してダメージを受けやすい。特にレーザーには注意すること。これを避けながら砲台を撃破して、ダメージを受ける確率を極力下げるようにしよう。

中盤で地上に出る所は特に攻撃が激しいので、CMMも活用して展開を楽にしていこう。

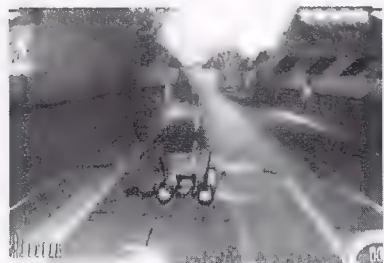
ワンポイント攻略

POINT A　油断できない敵基地入り口！

基地内の入り口から、敵の分厚い攻撃を受ける。空中の敵機が撃つミサイル攻撃もしっかり避けなければならないが、地上からのミサイル攻撃がやっかいなので、こちらを素早く撃破して基地内に進入しよう。

POINT B　低空を飛んでレーザー回避！

基地内に入ったら低速で一番低い位置を飛行。すき間がほとんど無いレーザーのカーテンと、半分降りているシャッターを確実に避けていこう。

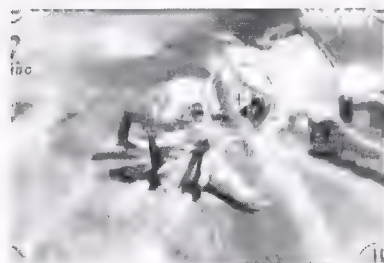
後半は機首を引き上げてレーザーを避けよう。

前半は低空でレーザーを避け、後半は中段の高さを飛んで確実に避けること。

POINT C　左右の壁に注意して飛行！

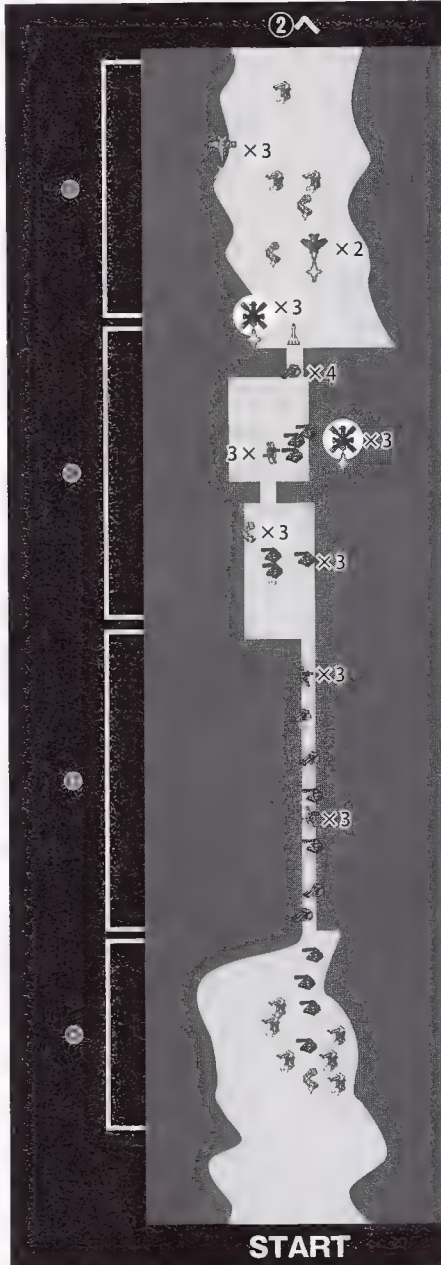
レーザーのカーテンにより、飛行コースが限定される。ここは左に避け、右へ切り返そう。このとき、正面で砲台をロックオンできるので撃破すること。

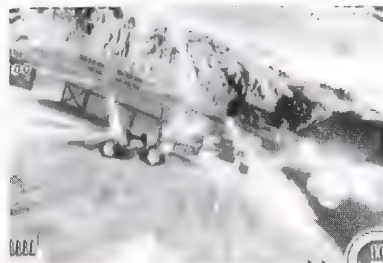
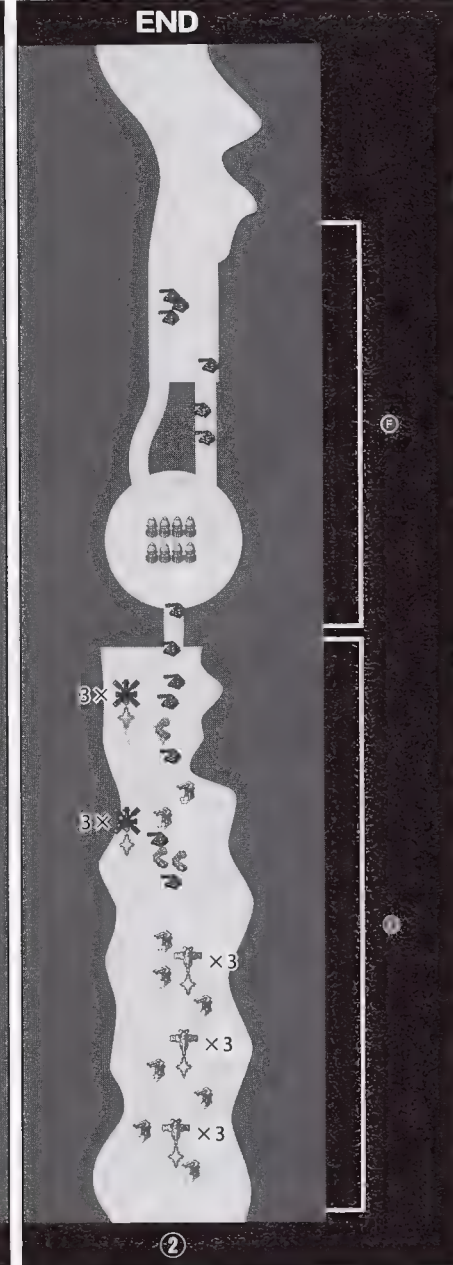
通路を出る直前、左壁に砲台が並んでいるので、これを一掃しながら外に出よう。

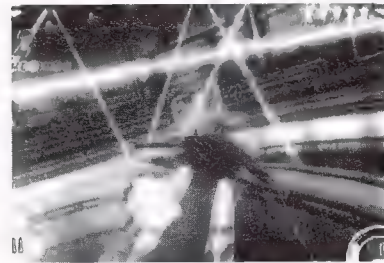
POINT D　ターゲットは即座にCMMで！

外に出るとすぐ目の前にターゲット出現！　即座にロックオンしてダメージを与えたら、CMMを作動させて一気に撃ち落す。通常のロックオンでは逃げられやすいので気を付けよう。攻撃が厳しいのでCMMを作動させても回避行動は取ること。

CMMで一気にロックオンしないとターゲットに逃げられてしまうぞ。

②へ

START

POINT E　ミサイルに注意して旋回！

後半はさらに地上からの攻撃が厳しくなる。序盤はゆっくり旋回して確実に避け、通路進入が近付くと地上からのミサイルが多くなるので、即座に砲台を撃破しつつ左寄りを飛行して、砲台から発射されるミサイルの正面に入らないようにしよう。

通路へまっすぐ進入しようとすると地上からミサイルを連射されるので注意。

POINT F　油断せず丁寧に飛べ！

円形の空間の下部には大型ミサイルが並んでいる。CMMで一掃して稼ぐこともできるが、CMMは効果終了時に加速するため、この空間に張り巡らされたレーザーのすき間を抜けにくい。要らぬダメージを受けることになるので、無理はしないこと。

CMMで加速しても避けられるように隙間に進める座標に合わせておくこと。

マップ上の記号（）内は点数：……AAA（1000）、……ASAMランチャー（1500）、……AAA3（2000）、……CH-47D（1000）、……AAA2（1500）、……AH-64D（800）
……F/A-18E（1500）、……XB-70（10000）、……弾道ミサイル（5000）、……弱ミサイル、……炸裂弾

何げ無く受け身を取っていませんか？

今月は受け身、および受け身確定のシステムを徹底的に大研究！ ダウン状態にならずに復帰できる手段としてついつい多用しがちな受け身。だが、その長所を引き出すにも、欠点をカバーするにも、何となくでは絶対にダメ。今回はそんな受け身システムと受け身確定について解説していこう。

Text：おおさか

コマンド入力について

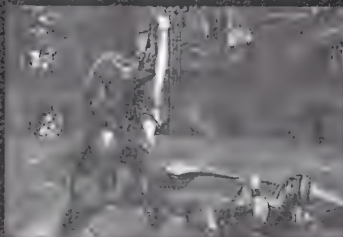
※記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は下記の通りです。

- ○：ボタンを長く押す
- ●：ボタンを押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバーを入れっぱなし
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- Ⓐ⒝：先の場合は、Ⓐを一瞬押した後に⒝を続けて押す。「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246, SYSTEM256対応

受け身システムについて理解しよう

受け身とは、相手の攻撃で吹き飛ばされたとき、方向レバーと◎ボタンとの組み合わせによってできる、体勢を立て直す動作のこと。

相手の技で吹き飛ばされたとき、キャラが地面について完全なダウン状態となるまでの間に受け身を取ることができる。一部の技は除くが、原則的に攻撃をくらってから着地してしばらくするまでの間、受け身の入力を受け付けている。その時間を過ぎるとダウン状態となり、「受け身」ではなく「起き上がり」となる。

[illegible]

受け身のメリット

[illegible]

[illegible]

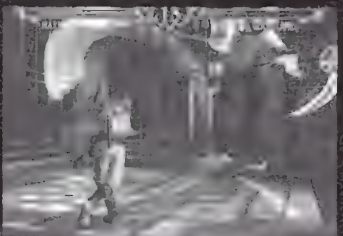
受け身のデメリット

だからといって受け身ばかり取っていては、復帰のタイミングがバレてしまい、一方的に攻め込まれてしまう。また、受け身の動作中はガードできないしゃがみ状態が存在し、そこに攻撃を重ねられると確定でくらってしまう。これが受け身確定と呼ばれる危険な追い打ちだ。

考え無しに受け身を取っていると、攻撃をくらい続けることも……。

受け身確定を防ごう！

受け身中は技を出せないので、受け身のタイミングを読まれるとそこに技を重ねられてしまう。特に、ガードできないタイミングで重なる受け身攻めが受け身確定と呼ばれている。

受け身確定には横転受け身などでかわせるものと、受け身では避けられず、寝ているしか無いものがある。自分が受け身攻めをするときは、まず受け身確定がないかを探そう。ダメージ効率を大きく上げることができるし、相手が受け身をためらうようになれば、今度は起き攻めをすることができるようになるからだ。

キャラクターによっては、1回の受け身確定で体力の半分以上を奪うケースもあるのだ。

クセで◎を押さない！

相手に倒されたとき、条件反射的に受け身をとる人が居る。毎回受け身を取っていては受け身確定の的になるだけなので注意が必要だ。

だが実戦では、受け身が暴発して受け身確定をくらったというケースが少なくない。これは大半の受け身確定始動技が、ヒットした直後から◎ボタンを受け身入力として受け付けるようにできているためだ。逆にいえば、そのような技からは受け身確定が狙いやすい。

アイヴィーの◎●+◎もヒットの瞬間から受け身を受け付ける。寝ていればガードできるが、入力はシビア。

パターンを知ろう！

相手キャラに高威力の受け身確定があるかどうか、その受け身確定は回避できるかなどの知識は蓄えておきたい。右ページの受け身確定リストを参照して、必要なものは覚えておこう。

また、受け身確定を起こしやすいやられ方を覚えるのもいいだろう。その場で崩れ落ちたり、突然吹き飛ばされたり、足や手をおさえて倒れ込むようなスタン状態は黄色信号。次に来る受け身確定を警戒するポイントだといえる。

一部の上段攻撃で起こるこの倒れ方も危険。うかつに◎を押せば受け身確定をくらうかも。

SCⅢ事典 [illegible]

要注意！　受け身確定リスト

受け身確定を文字通りすべて書き出すのは難しい。そこで、実戦的な受け身確定をリストアップした。自分のキャラのダメージ効率アップと、相手キャラへの対策、両方の意味で役に立ててもらいたい。

表中の寝・後・時・反はそれぞれ受け身を取らずダウン状態になることと、後方受け身、時計回り受け身、反時計回り受け身を指す。○印はその技がヒットすること、×印は回避されることを表す。なお、調べの際は、標準的な体格と考えられる御剣を選び、受け身を取る側として使用した。

備考一覧

※1　反時計受け身にヒットすることがある
※2　少し待ってから出す
※3　ダウン状態にヒットすることがある
※4　⬆Ⓑは反時計、⬇Ⓑは時計受け身で空振り
※5　近距離なら反時計受け身で空振り
※6　ⒶとⒷをずらして押すことで遅らせる
※7　時計回りに一歩ステップしてから出す
※8　反時計回りにわずかにステップしてから出す
※9　方向問わず半歩ステップしてから出す
※10　近距離なら時計受け身で空振り
※11　距離限定
※12　キャラごとに結果が異なる。Aタイプは○○××、Bタイプは○×○×、Cタイプは○×××（B、Cタイプは遠距離で○○○×）
※13　超近距離限定

キャラ	連係	寝	後	時	反	備考
ファン	⬁ⒶⒶⒷ→最速⬇or⬆Ⓑ	○	○	○	×	
	⬃Ⓑ→⬉or⬋Ⓑ	○	○	×	×	
エイミ	⬃ⒷⒶ→⬁Ⓐ	×	○	○	○	
	⬁ⒷⒶ→⬉or⬋Ⓑ	○	○	×	×	
	立ち途中Ⓚ→⬁Ⓐ	×	○	○	○	
リ・ロン	⬂ⓀⒷ→⇦⬅ⒷⒷ	○	○	×	×	
	⬇or⬆Ⓐ→⇩⬁⇨Ⓚ	×	○	○	×	※1
	ジャンプⓀ→➡ⓀⒷ	×	○	○	○	
ティラ	⇩Ⓐ+Ⓑ→立ち途中Ⓑ	○	○	○	○	※2
	⇩Ⓐ+Ⓑ→⇦Ⓑ	○	○	○	×	
	⇦Ⓑ→ホバリングラーク中Ⓐ	×	○	○	○	
雪華	⇩Ⓑ+Ⓚ→⇩⬀⇦⬁ⒶⒷ	×	○	○	○	
	⬉or⬋Ⓐ→⬉or⬋Ⓑ	○	○	×	○	
ザサラメール	⬂Ⓑ+Ⓚ→⬂⬂Ⓐ+Ⓑ	×	○	○	○	
	⬂Ⓚ(2発目カウンターヒット)→しゃがみ⬃Ⓑ	○	○	○	×	
	⇦Ⓑ(カウンターヒット)→⬉or⬋Ⓑ	×	○	○	×	※3
御剣	⬇or⬆Ⓑ→⬇or⬆Ⓑ	○	○	△	△	※4
	⬉or⬋Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓐ+Ⓑ	○	○	×	○	※5
	居合中Ⓑ→⬀Ⓐ	○	○	○	○	
タキ	⬉or➡Ⓚ→⇦Ⓐ+Ⓑ	○	○	○	○	
	ジャンプ着地際Ⓐ→⇦Ⓐ+Ⓑ	○	○	○	○	※6
	立ち途中Ⓚ（カウンターヒット）→⇦Ⓐ+Ⓑ	○	○	○	○	
	⬂➡ⒷⒶ→⬂➡ⒷⒶ	×	○	○	×	
アイヴィー	⇩Ⓑ+Ⓚ→鞭状態中⇦⬅ⒷⒷ	○	○	○	○	
	鞭状態中⇨Ⓚ（カウンターヒット）→鞭状態中⬉or⬋Ⓑ	○	○	○	×	
	鞭状態中⇨➡Ⓑ→鞭状態中⇦⬅ⒷⒷ	○	○	○	○	
	⬀Ⓚ（カウンター）→⇨Ⓑ+Ⓚ	×	○	○	○	※7
	⇩Ⓐ+Ⓑ→⇨Ⓑ+Ⓚ	×	○	○	×	※8
カサンドラ	Ⓐ+Ⓑ→⬀Ⓐ	○	○	○	○	
	⬇or⬆ⒶⒶ（カウンターヒット）→⬂➡Ⓑ	○	○	×	×	
	⬃Ⓚ（カウンターヒット）→⬀Ⓐ	○	○	○	○	※9
アスタロス	⇦Ⓑ（カウンターヒット）→⇩Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	×	○	○	○	
	⇨➡Ⓑ→Ⓐ+Ⓑ	×	○	○	○	
	⇨Ⓚ（カウンターヒット）→⇩⬀⇦Ⓐ➡	×	○	○	○	※2
ラファエル	⇩⬁⇨Ⓐ+Ⓑ（カウンターヒット）→⇨➡Ⓐ+Ⓑ	○	○	×	×	
	プレパラション中Ⓑ→⬉or⬋ⓀⒷ	×	○	×	×	
ジークフリート	⬇or⬆Ⓑ→⬇or⬆Ⓑ	○	○	○	○	
	⇦⬅Ⓑ→ベース・ホールド中Ⓑ	○	○	○	○	
	シニスター・ホールド中Ⓑ→⇨➡Ⓑ	○	○	○	○	※9

キャラ	連係	寝	後	時	反	備考
ナイトメア	⬇or⬆ⒶⒷ→⬉or⬋Ⓑ	○	○	○	○	※5
	⬁Ⓑ→⬇or⬆Ⓑ	○	○	○	○	
	⬉or⬋Ⓑ→⇨➡Ⓑ	○	○	○	○	※2
キリク	⬅⬂Ⓚ→⬇or⬆Ⓑ	×	○	○	×	
	ジャンプⒷ→⬇or⬆Ⓑ	×	○	○	×	※1
タリム	⇨➡Ⓐ⇨→エアソルト中Ⓐ	○	○	○	○	
	⇦⇦Ⓑ→⇩⬁⇨Ⓑ	×	○	×	×	
シャンファ	⇦⬅Ⓐ→⇦⬅Ⓐ	×	○	○	×	※10
	⬁ⒶⓀ→⬁Ⓑ+Ⓚ	○	○	○	×	
	立ち途中Ⓐ+ⒷⒷ→⬀ⓀⒶⒶ	×	○	○	×	※11
マキシ	⬉or⬋Ⓐ→⬉or⬋Ⓑ	×	○	○	×	
	⇨Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓑ+Ⓚ	○	○	○	×	
	⇩ⓀⓀ(2発目カウンターヒット)→⬉or⬋Ⓑ	○	○	○	×	
	各種構え中Ⓑ+Ⓚ→⇨➡Ⓑ+Ⓚ	×	○	○	○	
ヴォルド	背向け～リグルステップ中Ⓑ→背向け状態中⇩Ⓐ	×	○	○	○	
	ジ・ラック(頭側前方)中⇨⇨→ジ・ラック中Ⓐ+Ⓚ➡	×	○	×	×	
	⇨Ⓐ+Ⓑ→背向け状態中⇩Ⓑ+Ⓚ	○	○	×	○	
ソン・ミナ	⇨Ⓑ+Ⓚ→⬀ⓀⓀ	○	○	○	○	
	⇨➡Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓐ+Ⓑ	○	○	○	×	
	ジャンプⒷ→⬁Ⓑ	○	○	○	○	
ユンスン	ジャンプ着地際Ⓚ→Ⓐ+Ⓑ	○	○	○	×	
	⬂⬂Ⓐ+Ⓑ→⬃Ⓚ	×	○	○	○	
	⬇or⬆Ⓑ→⬇or⬆Ⓑ	―	―	―	―	※12
ソフィーティア	⬇Ⓐ→⇨➡Ⓑ	○	○	×	○	
	⬇Ⓐ→⇦⬅Ⓑ+Ⓚ	○	○	○	×	
	⬉or⬋Ⓑ→⇨➡Ⓑ	○	○	×	○	※2
セルバンテス	⬁Ⓐ+Ⓑ(カウンターヒット)→ダ・ロード中Ⓑ(最速)	○	○	○	○	※5
	⇦Ⓐ(カウンターヒット)→⇩Ⓑ+Ⓚ	○	○	○	○	
	⇩Ⓐ+Ⓑ→⬂⬂Ⓐ+Ⓑ	×	○	○	×	
	⇦⬅Ⓚ→ダ・ロード中Ⓑ(最速)	○	○	○	○	※10
ロック	⇦Ⓑ(カウンターヒット)→⇩Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	×	○	○	○	
	Ⓑ+Ⓚ→⇩Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	×	○	○	○	
	立ち途中Ⓚ(カウンターヒット)→⬉or⬋Ⓑ	○	○	×	○	※13
	⇨Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓑ	○	○	○	○	※10
リザードマン	Ⓐ+Ⓑ→⬀Ⓚ	○	○	○	×	
	⬉or⬋Ⓚ(カウンターヒット)→⇨➡Ⓑ	○	○	×	×	
	ジャンプⒶ→⇨➡Ⓑ	○	○	×	×	
吉光	しゃがみ⬁Ⓑ→⬉or⬋Ⓐ+Ⓑ	○	○	×	×	
	ジャンプⓀ→⇨➡ⒷⒷ	○	○	×	○	

新たなドラマの主役となれ!

闘劇'07予選店舗＆スケジュールが決定し、次の闘いの舞台は整いつつある。あとは参加し、その熱き緊張感を味わうのみ!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
メーカー：バンダイナムコゲームス
ジャンル：対戦格闘ゲーム
操作方法：8方向レバー＋4ボタン
発売日：2005年12月13日(稼働中)
使用基板：SYSTEM256

ボタン一つで出せる強力技を使いこなせ!!
RKマニアックス

共通技である立ち だが、その性能はキャラによってさまざま。各キャラの立ち の性能や使いどころを把握し、対戦における一つの選択肢として昇華させるべし!

キャラごとの立ち の使いどころを知ろう

下表にあるキャラの立ち はどれも全体動作が小さい上、リーチの割に体が前に出ないのでスカし確定をもらいにくく、カウンターヒットすれば追撃できる。そのため、相手の接近に合わせて「置いておく」使い方が強力だ。具体的には、中～遠距離でスキの小さい技を空振りし、すぐに立ち を出して相手の攻めに対してカウンターを狙う、といった活用法が考えられる。

また、リリ、レイヴン、ジュリア、ヨシミツなど、 のリーチが短い、またはダメージが低いために使いづらいキャラクターは、確定反撃として立ち を役立てよう。特に、ロウ、ヨシミツ、ガンリュウは連続ヒットする派生技があるため、決まる状況を見逃さないようにしたい。

立ち は置き技として最適。キャラごとに出しどころを模索しよう。

発生の割にリーチ、威力が優秀。確定反撃としても便利である。

キャラごとの立ち の発生および威力、カウンターヒット時の追撃をチェック!!

カウンター時の追撃が2種類あるキャラは、下に記述したものの方が威力が高い分、高難度。ファランはライトジャブ後、なるべく前ダッシュの距離を伸ばすこと。ポールは竜王霹靂掌の1発目がノンクリーンヒットだと2、3発目が青く光らないと1、ダメージが下がる。また、前ダッシュ～立ち →ダッシュ立ち →竜王霹靂掌も可能でこちらはダメージ61。ブライアンの 入れ立ち からは初段を前ダッシュ～立ち にでき、ダメージは59となる。ロジャーJr.のものは近距離時限定。遠距離時は前ダッシュ～ダイナミックスマッシュ（ ）が簡単。ダメージは41だ。

ジュリアは立ち カウンターから通常の空中コンボをほとんどそのまま決められる。威力も非常に高いのでどんどん狙っていきたい。

●立ち カウンターヒットからの追撃

キャラ名	立ち のダメージ	立ち の発生	コンボ内容	コンボダメージ
ドラグノフ	17	12	セパレーター・ヘヴィ2発止め（ ）→セパレーター（ ）	54
アーマーキング	20	13	ショルダーインパクト（ ）	43
			前ダッシュ～立ち ×2→ワンツーパンチ（ ）→マッスルドライバー（空中の相手に ）	56
アスカ	18	10	鬼殺し（ ）	35
シャオユウ	15	10	前ダッシュ～里合腿（ ）→虎尾脚（背向け中 ）	35
			前ダッシュ～加横架推掌（ ）×2→里合腿（ ）	58
ファラン（右構え）	15	12	～ライトフラミンゴ（ ）→ライトジャブ（右足上げ中 ）→前ダッシュ～ヴォルカノン～ライトフラミンゴ（ ）→ファイアストームライト（右足上げ中に ）	59
レイ※2	16／17	12／13	昇流連脚（ ）	44／45
			綜爪牙（ ）→前ダッシュ～立ち →前ダッシュ～立ち →昇流連脚（ ）	55／56
ポール※1	17	12	前ダッシュ～ 入れ立ち ×2→竜王霹靂掌（ ）	58
リー	16	11	トリプルファングキャンセル～ミストステップ（ ）→ワンツーパンチ～ミストステップ（ ）→コンビネーションドライ（ ）	52
ロウ	16／18	11／13	ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2（ ）→チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン中に ）	53／54
			前ダッシュ～立ち →前ダッシュ～スピンキックコンボ～チャージドラゴン2（ ）→ドラゴンライド（チャージドラゴン中に ）	62／63
マードック	20	13	オリンポス・スクリュー（ ）	41
			前ダッシュ～エルボースティング（ ）→ニースライサー（ ）	46
キング	20	13	スプリントフック（ ）→スピニングスマッシュ（ ）	45
ジュリア※1	16	10	虎身肘（ ）→疾歩掌拳～転身歩（ ）→虎身肘（ ）×2→疾歩連肘（ ）	64
			疾歩掌拳（ ）→虎身肘（ ）→疾歩掌拳～転身歩（ ）→虎身肘（ ）→疾歩連肘（ ）	69
ニーナ	15	10	双掌破（ ）	39
			前ダッシュ～立ち →ライトローキック＆バックスピンチョップ（ ）×2→双掌破（ ）	51
アンナ	15	10	双掌破（ ）	32
			前ダッシュ～立ち →ライトローキック＆バックスピンチョップ（ ）→ツイスティングラッシュ（ ）3発止め	49
ブライアン	16	12	マッハパンチ（ ）	43
ブライアン（ 入れ ）	16	13	前ダッシュ～ 入れ立ち →前ダッシュ～ロー・ストマックコンビネーション（ ）→ 入れ立ち →マッハパンチ（ ）	57
ジャック5	20/25	16/17	入れ立ち ×2→シザースメガトン（ ）	53／59
クマ＆パンダ	20/25	16/17	入れ立ち →熊鬼神拳（ ）	46／52
ロジャーJr.	20	13	前ダッシュ～立ち →前ダッシュ～ダブルスピン・カスタネット1発止め（ ）→ワンツープリマコンボ（ ）	60
ワン	20	11	前ダッシュ～打突連拳（ ）→打突連拳（ ）→前ダッシュ～鷹雙展翅（ ）	60
ベク	15	11	フラッシングハルバート～フラミンゴ（ ）→フラミンゴキャンセル～ 入れ立ち →前ダッシュ～ 入れ立ち →特殊ステップ～ジャベリン（ ）3発目ディレイ	65（57）

※1: 入れ立ち で立ち と同じ技が出る　※2: 入れ は に2フレーム以上入力するか、先行入力を使わないと出せない

バックフリップ・スピニングエッジを組み込んだ空中コンボ

新着主力コンボを紹介!!

特定の状況でバックフリップ・スピニングエッジ（）がコンボとして成立することが判明!! からではペンデュラムスプレッド締めコンボのダメージは61だが、こちらはアンテロープキックを軽減されなければ65とより高威力となり、軽減時も右記のように確実に起き攻めへと持ち込めるため、総合した期待値は非常に高いのだ。

なお、相手軽減時にアンテロープキックが2発とも決まる条件は、相手の左側からこれらのコンボを決めること。下段キックさばき後は自動的にその状況になるため、④が可能となるのだ。

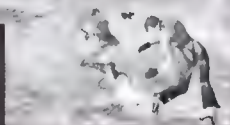
後は、アンテロープキックで追撃できる。軸を確認しておき……

左側にズレていたなら出し切り、そうでなければ1発止めと切り替えよう。

	コンボ内容	ダメージ
❶	→ワンツーパンチ（）→バックフリップ・スピニングエッジ（）→アンテロープキック1発止め（背向け中）	65 (59)
❷	ライジングタクト（立ち途中に）→前ダッシュ～立ち→バックフリップ・スピニングエッジ（）→アンテロープキック1発止め（背向け中）	72 (66)
❸	ライジングトゥーキック（☆）→立ち→バックフリップ・スピニングエッジ（）→アンテロープキック1発止め（背向け中）	79 (73)
❹	（下段キックさばきから）→マッターホルンキャノン（）→左横移動～アーチキック（）→バックフリップ・スピニングエッジ（）→アンテロープキック（背向け中）	82 (85)

アンテロープキック軽減時の起き攻め

左記コンボからアンテロープキック1発止めを軽減された後は距離が近く、一方的な起き攻めが可能。基本は一瞬遅らせてのアルトロデオ（）。両横転受け身に重なり、その場起き上がり時も下段さばきが間に合わない。これにや投げを絡めて攻めよう。後転受け身には前ダッシュからのがいい。読みが外れて横転受け身されても間合いが離れるので安全だ。

アンテロープキック1発止めを軽減された後は距離が近く攻めやすい。

横転受け身にはアルトロデオ、後転受け身にはダッシュ～が有効だ。

のヒット状況を確認せよ

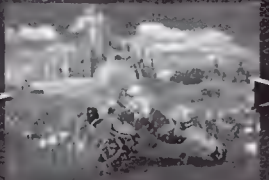
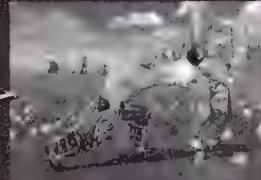
基礎知識

空中コンボの威力が非常に高いため、キングはを多用しやすいのだが、空中ヒット時にたいした追撃を望めないのが欠点だった。

そこで、今作から発生の早くなったダブルアキレス腱固め（ or ）を狙ってみよう。相手のジャンプ高度が低いとき以外は追撃となり、間に合わず横転受け身を取られても、近距離で若干こちらが有利な状況となるため、投げやエルボーフック（）を絡めて攻めていけるのだ。

ダブルアキレス腱固めが決まった後は、フラップジャック（ダブルアキレス中固め中）に派生するのが基本。この後は最速のアリキック（）が確定する。その場起き上がりや後転を読んだら、アリキック～スピニングスマッシュ（）まで出し切ろう。

また、ダブルアキレス腱固めで止めれば強力な起き攻めを展開できる。技後、素早くを出せばその場起き上がりに対して背後を取れるのでボディスマッシュ（しゃがみ中）がまず回避されず、後転を拾った場合はアリキック～スピニングスマッシュで追撃できる。に対して横転された場合は最速のアリキックがほぼ確定となるぞ。寝っぱなしや横転が多い相手には、思い切ってダウン投げ（ or ）を狙おう。

攻撃力の高さからを多用するキング。空中ヒットを確認したら……

すぐさまダブルアキレス腱固めに切り替えたい。高度次第では連続ヒットする。

ダブルアキレス腱固め後はを出せば、寝っぱなし以外の行動に有効だ。

新着空中コンボで火力アップ!!

飛び二段蹴り以外の浮かせ技からは、羅喉2発止め（）→前ダッシュ～順突き～内回し踵落とし（）→前ダッシュ～右下段後ろ回し蹴り（）という空中コンボが入る。

なるべく接近してでたたき付ければ、前ダッシュで接近してのがその場起き上がり、後転起き上がりの両方に回避されないのだ。追い突きヒットからのダメージは67（軽減時62）と、→前ダッシュ～立ち→前ダッシュ～【】→よりも3ずつ高威力となるぞ。

バイオレンスアッパーからのコンボ

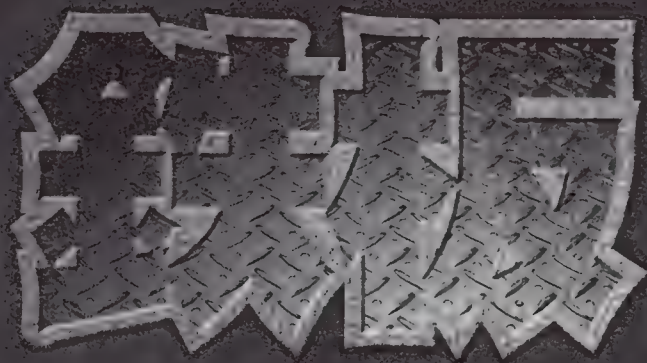
バイオレンスアッパーヒット時は相手の浮きが高いため、入れ→前ダッシュ～立ち→入れ→シザースメガトン（）が決まる。ダメージは56と、入れ×3よりも威力が2高い。

入れ立ちを当てた後、前ダッシュして近めで立ちを決めるのがコツだ。

グレムリンズキャノンの謎!?

情報協力:ジュール神ぽりこん

背向け中に【】で、攻撃判定が高い位置にある代わりに全体動作が短いグレムリンズキャノンを出せる。わざと空振りし、相手の反撃を誘う用途に使えるかも!?

立ち状態の相手にはまず当たらない。空振りして相手の反撃を誘い、横移動やしゃがみから逆に反撃を狙おう。

軍総杯DVD化決定！

すべてが名勝負だった第5回軍総杯ベスト8以降の試合を完全収録！　歓声、実況……、奇跡的大会の興奮を永久保存せよ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.44

闘劇魂MAX
鉄拳5 DARK RESURRECTION
軍総杯SPECIAL

4月発売予定　価格：本体1,344円（税込）予定

ゆずれぬ想い、飛び散る火花！

軍総杯フラッシュバック

「第5回軍総杯」の中でも、屈指の名勝負となった【渋谷ごれんじゃー】対【JAPANESE FINAL WEAPON】。まずは、このカードに焦点を当て、軍総杯を振り返ってみよう。

渋谷ごれんじゃー VS. JAPANESE FINAL WEAPON

どちらも優勝候補として挙げられていた強豪同士の対決。関東最強との呼び声高い「けいおー」（スティーブ）によって追い詰められた【JAPANESE FINAL WEAPON】だが、「たいぞー」（フェン）、「ティッシュもん」（マードック）の活躍によって逆転勝利。この勝負の裏では、一体どのような思惑がぶつかり合っていたのか――本人たちに振り返ってもらったぞ。

「ティッシュもん」を中心に、大会にかける意気込みはどこよりも強かった関西チーム。団結力の勝利だ！

準決勝第1試合 結果

渋谷ごれんじゃー	勝敗	JAPANESE FINAL WEAPON
番人(ヨシミツ)	× — ○	二代目メンストリュウ(ヘイハチ)
けいおー(スティーブ)	○ — ×	二代目メンストリュウ(ヘイハチ)
けいおー(スティーブ)	○ — ×	メンストリュウ(ヘイハチ)
けいおー(スティーブ)	○ — ×	マタドール(ガンリュウ)
けいおー(スティーブ)	× — ○	たいぞー(フェン)
ゆっきー(アスカ)	× — ○	たいぞー(フェン)
なおきんぐ(ロウ)	○ — ×	たいぞー(フェン)
なおきんぐ(ロウ)	× — ○	ティッシュもん横飛び(マードック)
垂れ(ジャック5)	× — ○	ティッシュもん横飛び(マードック)

次鋒 けいおー VS. 先鋒 二代目メンストリュウ

先鋒対決で圧勝した「二代目メンストリュウ」（ヘイハチ）に、「けいおー」が「待った」をかけた一番。

けいおー　うちのチームはみんなヘイハチが苦手だから、オレが出ることになりました。というか、「オレが出ればだれにも負けないっしょ！」という自信がありました（笑）。「二代目メンストリュウ」には、ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー中に●●●）2発目がやたら当たったから、それが勝因かな。

二代目メンストリュウ　「けいおー」さんには一度野試合で負け越してるんで、正直一番やりたくない相手でした。クイックフック（⇨●）が多いイメージがあったので、しゃがみを多くしていこうと思っていたんですが、結局警戒していたのにカウンターでくらっちゃいました。もっともっと強くなって、だれにも負けないくらいになりたいです!!　次はリベンジします!!

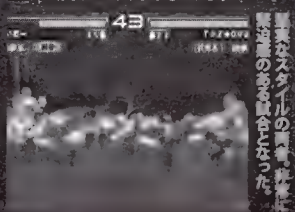
次鋒 けいおー VS. 副将 たいぞー

関東・関西それぞれの地で最強との呼び声が高い二人の対決。死闘の末、「たいぞー」が勝利。

けいおー　いけると思ってたんだけど負けちゃいました。昔対戦したときよりも強くなってて、キツかったですね。

たいぞー　「けいおー」は昔対戦して以来トラウマになるほどキツかった相手で、「よりによってコイツが回ってくるなんて……」と思っていました。「格闘技でボクサーに有効な攻撃はローキック。ローキックのダメージは10。鉄拳の体力は145……15発か！」と考えてました。もう2度とやりたくないです……。

異質なスタイルの両者、非常に緊迫感のある試合となった。

副将 なおきんぐ VS. 副将 たいぞー

この試合に勝利した側が、相手チームの大将に2対1で挑めるという、非常に重要な意味を持つ副将同士の一戦。

なおきんぐ　うちのチームの中で唯一「ティッシュもん」を倒せると言っていた「けいおー」が負けてしまったので、なんとか「たいぞー」さんを倒して、数的有利を作りたい気持ちでしたね。「たいぞー」さんは、鉄釵（⇧●）や前掃腿（横移動中に●）の使い方がうまいイメージがあったので、それを警戒してたのが功を奏しました！

たいぞー　ファイナルラウンドで空中コンボの刻みの立ち●を1発増やすか増やさないかで迷って、結局増やさなかったら壁に届かなかったのが痛かった……。さらに、フォローで受け身に対して前掃腿を出すか打開（横移動中に●）を出すか迷って、打開を出したら横に歩かれて負けました。なんてオレらしい負け方なんだ……。

大将 垂れ VS. 大将 ティッシュもん横飛び

決勝の舞台への切符をかけた試合。チームメイトの想いを双肩に、両チームの大将が闘う！

垂れ　シザースメガトン1発止め（⇨●●）→ユンボ（⇧●●）の後は、後転受け身にロケットアッパー（⇨➡●）、寝っぱなしにヒッププレス（⇩●●）が最大ダメージの攻めなんだけど、ここで迷って安めの行動で安定させたのが良くなかった。ほかにも、判断ミスが多かったね。ちゃんとやってれば勝てたはず。

ティッシュもん横飛び　【渋谷ごれんじゃー】とやる前に「自分が勝てる相手はロウとジャック5だけだから、できるだけ当たるようにしてほしい」と言っておいたら、その通りの展開になって、これはいけると思っていました。ジャック5にはローキックとマシンガンナックル1発止め（⇧●）しかくらわないから負けません！
　自分にとって最後の大会やったから、勝ててホンマに良かった!!

あの日、あのとき、あの場所で……

軍総杯注目試合ピックアップ

数多くの名勝負が生まれた、第5回軍総杯。その中から、厳選した4試合をピックアップし、その熱き試合内容をお届けしよう。

準々決勝 第4試合　けいおー（スティーブ）【渋谷ごれんじゃー】 VS. 鈴木魔人（アスカ）【向ヶ丘遊園】

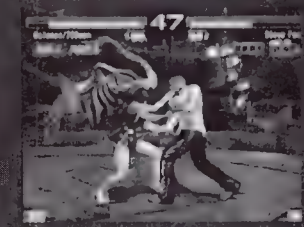
「鈴木魔人」は、開幕に水鏡（相手の攻撃に合わせて（⇦⊗ or ⇦⊗））を決めて場内を沸かすと、クイックフック（⇦⊗）に対して鬼殺し（⇨⊗）でカウンターを取る、という「魔人ワールド」をさく裂させて、1ラウンド目を先取する。

確定反撃をダメージ源に、堅実に立ち回る「けいおー」に対し、開幕の鬼殺しや、前ダッシュからの水鏡、水面澄まし（【⊗⊗⊗】）、という大胆な攻めで対抗していく「鈴木魔人」。勝負はファイナルラウンドまでもつれ込んだが、最後は、水鏡を警戒しての後ろダッシュ～スカし反撃を冷静に決めた「けいおー」が勝利した。

リスクを考えず、「当たる」と瞬間的に閃いた技を出していく「鈴木魔人」。

準決勝 第2試合　200won（アンナ）【TEAM KOREA】 VS. ジロー（スティーブ）【さよならQudans】

「ユウ」、「はめこ。」、「ショウ」を3人抜きされて嫌なムードが漂う中、弱気にならずに積極的に手を出していく「ジロー」。2セットを先取し、3ラウンド目でも「200won」を追い詰めたが、ドラゴニックハンマー（⇨⇨☆⊗）をガードされた後の「リフトショット（立ち途中に⊗）をくらってしまい、このラウンドを落とす。

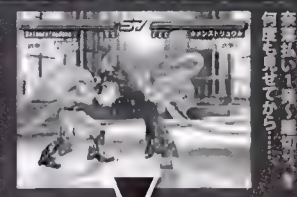
これで勢いに乗った「200won」は、前ダッシュからのクイックサマーソルトキック（⇩⊗）を決めるなどして、続くラウンドを奪取。最後は、「ジロー」の痛恨のコンボミスに対して反撃を決めた「200won」が逆転勝利を収めた。

意表を突いた返し技（⇦⊗ or ⇦⊗）も目立った「200won」。柔軟な発想が「勢い」を生む。

決勝　qudans（デビルジン）【TEAM KOREA】 VS. メンストリュウ（ヘイハチ）【JAPANESE FINAL WEAPON】

韓国勢が奈落払い（⇨☆⇩⊗）の派生に対して耐性が無いことに気付いた「メンストリュウ」は、普段はあまり使わない奈落払い踵切り（⇨☆⇩⊗☆⊗）を多用。要所で奈落払い（⇨☆⇩⊗⊗）の2発目を当てて、大ダメージを与えた。

これで下段攻撃に対しての意識が高まったところに、鬼神拳（⇨➡⊗）が次々とヒット。「メンストリュウ」が3－1で勝利し、【TEAM KOREA】の大将、「200won」を引きずり出すことに成功した。

奈落払い1発～踵切りを何度も見せてから……

奈落払い2発目派生部分はリスクが高いので狙い

決勝　200won（アンナ）【TEAM KOREA】 VS. たいぞー（フェン）【JAPANESE FINAL WEAPON】

壁ありステージでのアンナの破壊力を恐れ、無限ステージを選択した「たいぞー」。

しかし、後ろダッシュで距離を取りながら、通称「逃げカタパルト」（⇩⊗）や立ち⊗でけん制する「200won」に対し、「たいぞー」は攻めあぐねてしまう。

それならば……と相手がスカし反撃を決めようとしているところに、コウトリーレインボー（⇨➡⊗⊗⊗⊗）の1発目を空振りさせて3発目を当てるなどして、試合は終始「200won」のペース。

最後は、空中コンボからの受け身確定を決めて「200won」が勝利。前回来日時のリベンジを果たした。

コンボの締めが届かないと判断しての大ジャンプ⊗が、受け身にヒットして決着。

EVENT PickUp

軍総杯のような大きな大会に限らず、さまざまな大会が開催されている鉄拳シーン。昨今目立つようになってきた地方での大会から、今回は宮城県は仙台にて開催された「よしづき杯」をリポート！

よしづき杯リポート

Text:ユウ

関東の闘劇杯、関西のイタトール杯に続いて、2月11日、東北地方でもプレイヤーが待望となった大会、「よしづき杯」が宮城県仙台市のハイテクセガ仙台（通称仙下セガ）にて開催された。

大会はトーナメント式の3on3。東北地方の強豪はもちろん、関東からの遠征者も加え大会には100人以上のプレイヤーが集まった。

ベスト4まで勝ち残った中でも特に光る活躍を見せたのが、青森の若きフェン使い、チーム【未定】の「サエコ」。仙台トップの実力者「和泉」（カズヤ）を擁する【NEET】を3タテで下し、準決勝では大将という立場で【仙台の学校】の「山田」（キング）、「ぼりこん」（レイヴン）を倒して決勝戦にチームを導いた。

決勝戦はチーム【未定】と【天翔るレイ神feat.汁】の一戦。【天翔るレイ神feat.汁】の先鋒「テケン汁」（レイ）が、次鋒「ナカシマ」（デビルジン）と中堅「いとさん」（ジュリア）を怒涛の二人抜きし、大将「サエコ」を引きずり出す展開。ここで「サエコ」が粘りを見せて「テケン汁」を下すも、経験の差が出たか中堅「ゼクス」（デビルジン）の前に沈んでしまい、決着となった。

プレイヤー人口が比較的少ないとされる東北地方だが、「よしづき杯」が定期的に開催されれば、プレイヤー全体のモチベーションアップにつながると思われる。次回の開催を期待したいところだ。

©SEGA

「格闘新世紀Ⅳ」勝者はだれだ……!?

この号が出るころには、「格闘新世紀Ⅳ」エリア大会への出場者が決まっているハズ！　3月の決勝大会、そして次に控えるは3on3「闘劇'07」だ。仲間と共に、夏へ向けて闘い抜こう!!

EVENT アルカディア＆セガPresents！「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」スタート!!

2月10日より、アルカディアとセガによる合同イベント「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」がスタートしたことは、公式サイトやVF.NETで知っている人も多いだろう。このイベントは「ちび太」とVF.TVの中の人、セガの斎藤さんが、全国を回りながら『VF5』の組み手を通し、バーチャの活性化を図るというものだ。

このコーナーでは、各地で開催された組み手の結果や、今後のスケジュールなどをお届けしていくぞ。掲載した予定は3月までだが、以後も継続的に全各地を回っていくので、お楽しみに！

■ちび太より

「皆さん、寒い中（あ、福岡は暖かかったです）イベントに来てくれてありがとう！　思った以上に強い人が多かったです。また、女性やちびっ子も来場してくれて、すごく楽しかったです。今後もイベントでいろんな地域を飛び回るので、近くを訪れたときにはまたヨロシクね☆」

■勝者コメント（札幌会場）

リングネーム	キャラ	コメント
素人	カゲ	事故勝ち　ウホ！ウホ！
オガ炭	ラウ	帯広から来ました
スパインだな	ブレイズ	やりました
まちゃる	ブレイズ	春から上京します

※札幌会場では、ほかに2名勝者が居ましたが、コメントをいただく際に会場にいらっしゃいませんでした。ご了承ください

■勝者コメント（天神会場）

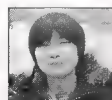
リングネーム	キャラ	コメント
おまつ	カゲ	ポッポ起きろ
オツナミ	ラウ	ゲホゲホ
ミニマム	アキラ	ドキュン オツナミ
かすてら	ジャッキー	バーチャします

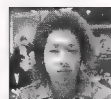
■3月の予定

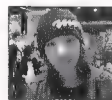
開催日時	店舗名	店舗HP
3月3日（土）15:00～	セガワールド布施	http://location.sega.jp/loc_web/sw_fuse.html
3月4日（日）15:00～	広島ギーゴ	http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html
3月31日（土）15:00～	セガワールド米子	http://location.sega.jp/loc_web/sw_yonago.html

■WINNERS～今月の勝者たち～

素人

オガ炭

スパインだな

まちゃる

おまつ

オツナミ

ミニマム

かすてら

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

ちび太でっす！　今回のお店紹介は、大阪は南海松之浜駅近くの「Amusement Space ハマスタジオ」です。このお店は『VF4』時代から盛り上がっていて、VFRのカップ戦が開催されるなどバーチャに力を入れてくれています。常連さんには「超太郎」、「空調」、「ハウル」、「LB」、「森珍」、「セレブ」といった大阪系の強豪が多く、アットホームなお店の雰囲気と相まって対戦が盛り上がっています。

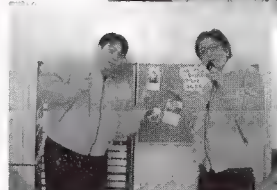
月イチペースでバーチャの大会を開催しているので、近隣に住んでいる人はもちろん、近くに立ち寄った際はぜひ遊びに来てください☆

お店のHP→ http://www.hama-studio.net/

去年夏に増床したので、ゆったりと対戦を楽しめる。

来店した有名プレイヤーの写真が貼ってありました。もちろん「ちび太」も－

よもやまインフィニティ バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

カプコンの対戦格闘ゲームのみを集めたゲーム大会「All CAPCOM Historical-vsgame Olympic」が開催された。その模様をダイジェストでリポート！

カプコン魂は不滅です！

All CAPCOM Historical-vsgame Olympic

Text:KZA

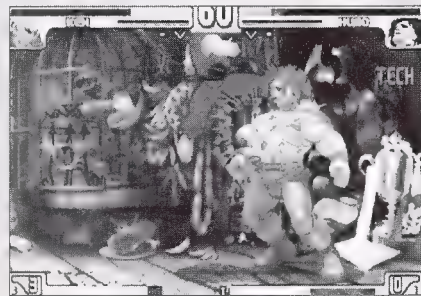
All CAPCOM Historical-vsgame Olympic　上位入賞者

タイトル	1位	2位	3位	4位
カプコン VS. SNK 2	馬	ライ	ナカニシ	KOK
ストリートファイター EX2 PLUS	EDP	EBI	黒澤	ナオト
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	よしぼー	エビ弟子	きら	砂蛇
マーヴル VS. カプコン 2	ウメダル	Joo	砂蛇	カンウ
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	Ringo	S	はやお	ABE
スーパーストリートファイターII X	ARG	まっき～7	兄ケン	キモ丸
ヴァンパイアセイヴァー	しい麻呂	T2ya	だら	bow
ストリートファイター ZERO3	たけだる	マジカル	円町	はっしー
トータルポイント	ARG	ナカニシ	Ringo	たけだる

カプコンタイトルのお祭り開催！

去る2月10~11日、neo-amusement space a-cho（京都）にて、『All CAPCOM Historical-vsgame Olympic』という複数のゲームタイトルを種目とした大会が開催された。大会タイトルが冠しているように、種目はすべてカプコンタイトル。初日は『ストリートファイター EX2 plus』、『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』、『マーヴル VS. CAPCOM 2』、『カプコン VS. SNK 2』、二日目は『スーパーストリートファイターII X』、『ヴァンパイアセイヴァー』、『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』、『ストリートファイター ZERO3』の計8種目で争われ、総合ポイントで優勝が争われた。ポイントは参加人数によって変動し、多いほど高くなる。参加できる種目数には制限が無いので、やり込んで自信のあるもののみに絞るプレイヤーから、数度しかプレイしたことが無いがとりあえず多くの種目に参加してみるプレイヤーまでさまざま。

まず初日では、『ストリートファイター EX2 plus』ではエリアを使う「EBI」を下したDダーク使いの「EDP」、『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』では承太郎使いの「エビ弟子」を下したDIO使いの「よしぼー」がそれぞれ優勝。『マーヴル VS. CAPCOM 2』ではレアキャラのベガ、ハルク、ダルシムでチームを組む「カンウ」が準決勝に残る奮闘を見せるが、キャラ差の壁は越えられず惜しくも敗退。マグニートー、ストーム、センチネルを使う「ウメダル」がストーム、センチネル、C.コマンドーを使う「Joo」を決勝で下した。『カプコン VS. SNK 2』は、Aグルーヴ使いとして名高い「馬」がオリコンで並み居る強豪たちをねじ伏せて頂点に立った。

前日の盛り上がりを引き継ぎヒートアップした二日目は、闘劇で活躍したプレイヤーの活躍が目立った。『スーパーストリートファイターII X』は、「ARG」のバルログが「兄ケン」、「まっき~7」を堅実なスタイルで下し、優勝。『ヴァンパイアヴァンパイアセイヴァー』の決勝では、初戦で関西の強豪「たかはし」との激戦を制した「T2ya」と、ジャンプ弱Ⓚを使ったガード不能を極めた関西の雄CAAこと「しい麻呂」のザベル同キャラ対決に。『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』では、ヒューゴー使いのファンタジスタ「はやお」が会場を盛り上げる。ベスト8の「てるちか」戦では、敗戦必至の状況から空中竜巻旋風脚を全段ブロッキングしてからのムーンサルトプレスで逆転勝利。決勝ではダッドリーからアレックスへと使用キャラを一時的に戻した「Ringo」がキャラ差を覆し、「S」のユンを倒して優勝を決めた。

追い込まれた状況から、粘りを見せて逆転した「はやお」。ブロッキングを成功させ、ギャラリーの喝さいを浴びた。

トリを飾る『ストリートファイター ZERO3』では最強キャラの一角、V-ISMの豪鬼がベスト8に勝ち残れず、さらにはZ-ISMのガイが二人も居るという昨今では珍しい状況となる。ダルシムでX-ISMとV-ISMを使い分ける「たけだる」が「マジカル」を決勝で仕留め、最後の優勝ポイントを勝ち取った。

初日の成績で総合優勝圏内に残っていた「ナカニシ」、「てるちか」、「MDR」だったが、『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』で思うようにポイントが稼げず、「ARG」が総合優勝に輝いた。

「闘劇はダッシュキャラには勝たせない」と、「X勢」の闘劇'07への意気込みを優勝コメントで代弁した「ARG」。春から始まる予選でも、アツイ闘いを見せてくれそうだ。

関西圏のみならず、東海や関東からもカプコンゲーマーたちが集結！ さまざまなタイトルのプレイヤーが競い合った。

『ヴァンパイアセイヴァー』の決勝は、闘劇の決勝をほうふつとさせる、圧倒的な試合展開になった。

トータルポイントで上位入賞を果たしたプレイヤーたち。春からの闘劇'07での活躍にも期待大！

インフォメーションBOOSTER　大会参加者の詳細は、 http://www.a-cho.com/ まで。また、今回の動画の一部は闘劇魂Vol.5に収録予定!! カプコンゲーマーは必見だぞ。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、BEMANIシリーズの新作が目白押しだったAOUエキスポの情報に加え、家庭用『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD』（以下『GFDM MPG』）とアーケード版『GFDM V3』のサントラ情報をまとめてお届けするぞ!!

期待の新作や注目のイベントが目白押し!!
AOU2007アミューズメント・エキスポ KONAMIブースリポート！

ファン大注目！『DDR SuperNOVA2』制作決定!!

今回のAOUエキスポでは、BEMANIシリーズの新作が4機種出展され、唯一動きが無いと思われていたDDRシリーズも、何と『DDR SuperNOVA2』が今夏稼働予定というサプライズな発表が行なわれた。まさに10周年を迎えるにふさわしい新作ラッシュのイベントとなり、来場したファンには大満足だったのではないだろうか。さらに、KONAMIブースでは、NAOKI氏がMCを務める、個性豊かなゲストを迎えてのトークイベントが開催されたのだ。

出演者は村井聖夜氏、泉陸奥彦氏、Des-ROW氏、dj TAKA氏、wac氏、TOMOSUKE氏、jun氏、DJ Yoshitaka氏という豪華な面々で、このメンバーが二人ずつペアになり、NAOKI氏と三人でそれぞれトークを繰り広げたぞ。各回には、L.E.D.氏や桜井零士氏、あさき氏などの特別ゲストが登場する場面もあり、会場に詰めかけたファンからは歓声が上がっていた。特に、村井聖夜氏と泉陸奥彦氏、Des-ROW氏とdj TAKA氏の組み合わせは、本誌のインタビューでもまだ実現していなかった組み合わせでもあり、会場のファンも興味深げに耳を傾けていたぞ。トークイベントの内容も多岐に渡り、それぞれが担当しているBEMANIシリーズの話はもちろん、シリーズ全体や今後のBEMANIシリーズについての展望が語られた。

さらに、各回ごとにサイン色紙やポップン文化祭のチケットなどのプレゼント抽選会も行なわれ、幸運なファンはレアなアイテムをゲットしていたぞ。

最初から最後まで目と耳が話せなかったこのトークイベントは、出演したアーティストはもちろんファンも十二分に楽しめたイベントとなった。

ミミ＆ニャミも駆け付けたぞ♪

ブースにはポップンシリーズの看板娘ミミとニャミが登場！かわいくポーズを取ったり、呼ばれて手を振ったりと愛くるしい姿をファンに披露したぞ。

意外な組み合わせからさまざまなトークが飛び出したぞ！

シリーズの10年のうち、大半に関わってきたお二人からは感慨深いエピソードが語られた。ステージには特別ゲストとしてL.E.D.氏も登場。

トークイベントでは初の組み合わせとなった村井聖夜氏と泉陸奥彦氏。それぞれポップンとギタドラのシリーズを担当しており、さらにここへNAOKI氏が加わったことで、音楽に関する深い話題が展開された。

TЁЯRAとしても活動をしているjun氏に、よしくんことDJ Yoshitaka氏の回では、会場に来ていたあさき氏が途中から壇上へ。予定に無かっただけに、ファンにはうれしいサプライズとなった。

wac氏、TOMOSUKE氏の回では、ゲームの話や1週間後に迫ったポップン文化祭の話題があがった。冒頭ではwac氏に変装した桜井零士氏が登場して会場のファンを驚かせた。

もうすぐキミの部屋へ！

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD 発売直前情報!!

明らかになってきた収録楽曲を紹介!!

前号で収録楽曲を少しだけ紹介したが、発売直前となる今号では、大部分を一挙公開！ オリジナル楽曲では、小坂りゆさんの「begin」をはじめ、Des-ROW氏の「too late two」やくにたけみゆきさんの「涙のregret」なども収録。また、人気のカバー曲も多く収録されており、「GOLD」の名に相応しい収録曲の数々になっているぞ。掲載した曲リストを見て、新たに『GFDM MPG』が欲しくなった人も多いんじゃないかな？

前作にも増して人気曲たちが収録されており、豊富な楽曲数でやり応えは抜群だ！

曲名	アーティスト名	曲名	アーティスト名
■オリジナル曲		サークルコースター	SABOTEN
begin	小坂りゆ	蛹	あさき
Brazilian Anthem	Berimbau '66	蒼白	鈴木愛
CLASSIC PARTY 復活。（※Long曲）	小野秀幸	ツミナガラ ... と彼女は謳ふ	あさき
Dreams in the night（※Long曲）	肥塚良彦	涙の regret	くにたけ みゆき
E-MAIL ME!	Paula Terry	■カバー曲	
GET IT ALL	BRASS TRICKS	CARNIVAL	—
jet coaster ☆ girl	TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream	I FOUGHT THE LAW	—
KISS ME GOODBYE!	TAEKO	innocent world	—
MAD BLAST	THE INFECTION	MIND YOUR STEP!	—
MISS YOU（※ Long 曲）	くにたけ みゆき	MONSTER TREE	—
plastic imitations	Kevin Vecchione	My first kiss	—
Puzzle	樽木栄一郎	Power	—
SMILE FOR YOU	古川もとあき	sailing day（※ Long 曲）	—
SUZY AND THE TIME MACHINE（※Long曲）	Thomas Howard Lichtenstein	STAY AWAY	—
THREE WORMS	Jimmy Weckl	アンダンテ	—
too late two	Des-ROW	浮舟	—
To the IST	Glancer	銀河鉄道 999	—
WILD RIDE	中村康三	そばかす	—
YARA TUM KAHAN?	ASMAT	大切なもの	—
赤い鈴（※ Long 曲）	あさき	チェリー	—
ありがとね。	MAKI	ブギートレイン '03	—
カナリヤ：GFdm-MIX（※ Long 曲）	nikaco	みかんのうた	
子供の落書き帳	佐々木博史		

家庭用MPG 待ち受け画像 ダウンロードキャンペーン

『GFDM MPG』のプレイ結果に合わせて、携帯サイトから待ち受け画像がダウンロードできる「家庭用MPG待ち受け画像ダウンロードキャンペーン」が開催されるぞ。人気曲の待ち受け画像でキミの携帯電話をギタドラで飾っちゃおう！ キャンペーン開始はソフト発売後の3月初旬を予定しているぞ。詳細は『GFDM V3』の携帯サイトをチェックだ！

どんどんプレーして携帯の待ち受け画像をゲット！ どんな画像があるかはキミの目で確かめよう。

■『GFDM V3』の携帯サイトへのアクセス方法

携帯で「コナミネットDX」(http://573.jp) 内のe-AMUSEMENTにアクセスして、ログインすればOK。ちなみに初めての人は事前にKONAMI IDの登録が必要だ。

今回もやってます カウントダウン企画

さらに、ギタドラスタッフによる発売日までのカウントダウン企画が現在開催中。家庭用『GFDM V2』の際に開催され好評を博したこの企画だが、今回もさまざまなギタドラの個性的なイラストが登場し、発売日まで盛り上げていく予定だ。日替わりの画像が公式サイトにアップされていくので、発売日まではここをチェックして待ってみてはいかがかな？

このイラストのように日替わりで画像がアップされていくのだ！ 発売日まで楽しみながら待つことができるので、毎日覗いてみよう。

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD

対応機種：PlayStation 2
発売日：2007年3月8日発売予定
価格：7,329円（税込）
周辺機器：ギターフリークス専用コントローラ、ギターフリークスアーケードスタイルコントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハ サイレントセッションドラム DTXPLORER

ゲストで泉さんがやってくる!!
ギタドラ史上最響の発売記念イベント開催決定！

ギタドラファンに朗報だ。『GFDM MPG』の発売後に、発売記念としてイベント開催が決定したのだ。場所は追って発表される予定だが、注目なのはこのイベントの出演者。何と、ギタドラといえばこの人！　というべき泉陸奥彦氏が登場するのだ!!　泉氏との握手会やプレゼント抽選会など盛りだくさんの内容になるとのことなので、ギタドラファンは右のURLをチェックしてぜひ参加してほしい。

イベント情報詳細

■開催日：3月10日(土)、3月11日(日)

■備考：発売記念イベントは来場された方どなたでもご覧いただけます。サイン会への参加には整理券が必要です。整理券は同ソフト購入者を対象に先着でイベント当日に配布されます。整理券をご希望の方は、購入したソフトをご持参ください。

[illegible]細は公式HPで随時公開予定なので要チェック!!

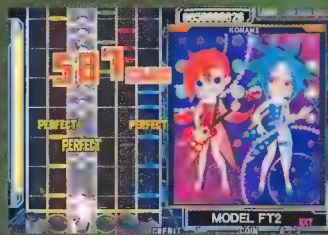
[illegible]//www.konami.jp/bemani/gfdm/gs/gfdmmg/

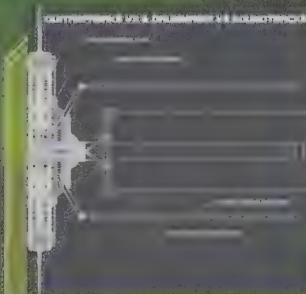
参加した？　先行体験会

[illegible]

各会場では収録曲が告知・プレイ[illegible]カーが配布されていたのだ。配[illegible]の絵柄は下の3種類。次号では[illegible]

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD と同時発売!!
GUITARFREAKS V3 & DRUMMANIA V3 SOUNDTRACKS

『GFDM MPG』の発売日と同日に、アーケード版『GFDM V3』のサウンドトラックが発売されるぞ！　このサウンドトラックには、『GFDM V3』に収録されていた新曲はもちろん、家庭用『GFDM V2』にのみ収録されていたオリジナル楽曲が収録されており、聴き応え抜群のデキになっている。中でも『GFDM V3』で新規参入したTAG氏や千本松氏の楽曲は要チェック。じっくり聴いて、ギタドラシリーズの新しい風を感じてほしい。このサントラックを聴き込みつつ、ついに発表されたアーケード用新作『GFDM V4 Rock×Rock』に思いを馳せてはいかがかな？

もちろん「MODEL FT2」も収録！　初級者にはなかなか手が出せない楽曲を、好きなだけ聴き込めるというのがサントラのうれしいところ。

『GUITARFREAKS V3 & DRUMMANIA V3 SOUNDTRACKS』

■発売日：2007年3月8日
■価格：3,045円(税込)
※コナミスタイルでの専売となります

注目!!　コナミスタイルで購入すればオリジナル特典も!!

ここまで紹介してきた『GFDM MPG』と『GFDM V3 SOUNDTRACKS』は、コナミスタイルで購入することでオリジナル特典が付いてくるぞ。『GFDM MPG』を購入すれば、先着特典として特製マグカップが付属し、サウンドトラックを購入すれば、先着特典として3種類ある携帯クリーナーのうちの1種類がランダムで付属。どちらもファンなら欲しくなってしまうものだが、まだあるのだ。何とこの『GFDM MPG』と『GFDM V3 SOUNDTRACKS』を両方セットで購入することで、セット特典として特製ストラップが付属。もちろん特製マグカップも携帯クリーナーも付属されるぞ。どれもコナミスタイルでしか手に入らないレアなオリジナル特典となっているので、ぜひチェックしてほしい。ただ、『GFDM MPG』の特製マグカップと『GFDMV3 SOUNDTRACKS』の特製携帯クリーナーはどちらも"先着特典"なので、数に限りがある。また、特製ストラップ付きのセットは数量限定販売で、無くなり次第終了してしまうので、特典が欲しいキミや詳細が気になるキミは、今すぐコナミスタイルへアクセスしてみよう。

『GuitarFreaks & DrumMania MASTARPIECE GOLD』

先着特典 特製マグカップ

『GFDM MPG』をプレイしたら、この特製マグカップでちょっと一息。キミのマイカップにしてみては？

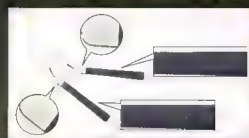
『GUITARFREAKS V3 & DRUMMANIA V3 SOUNDTRACKS』

先着特典 携帯クリーナー

3種類の中からランダムで一つが特典として付属するぞ。どれも欲しいけど、どのデザインが送られてくるかは届いてからのお楽しみ。

▼[illegible]

[illegible]

セット購入特典特製ストラップ

ソフトとサントラのセットを購入するとこの特製ストラップが必ずもらえるぞ。これはセットで買うしか無い!?

『GUITARFREAKS V3 & DRUMMANIA V3 SOUNDTRACKS』
先着特典：特製携帯クリーナー
携帯電話の画面をキレイにするクリーナーです。キャラクター3種類のうち、どれか一つを先着得点として付属。どのキャラクターが当たるかは届いてからのお楽しみ。

■コナミスタイル　http://www.konamistyle.jp/

フェイバリットキャラクターズⅡDX

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【176.5pts.】
2nd	夏天	【113.4pts.】
3rd	士郎	【88.2pts.】
4th	緋浮美	【84.0pts.】
5th	セリカ	【67.2pts.】
6th	ツガル	【63.0pts.】
7th	セム	【54.6pts.】
8th	エリカ	【42.0pts.】
9th	リリス	【37.8pts.】
10th	リヒト	【35.7pts.】

1st 彩葉

176.5pts.

ここのところ固定メンバーが続いた上位3位だが、今月は上位との票差を着実に詰めていた夏天が一気に2位へ浮上！　さらに根強い人気を集める士郎はまたしても3位に浮上し、「参の男」の地位を確立!?　今後も上位の激しい入れ替わりは続きそうだ。

投票者の声

[illegible]／たまげためんげ〜！（とてもカワイイ!）[illegible]（香川県　北川綾君）／ウサギにされても[illegible]

フェイバリットナンバーズⅡDX

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	EDEN	TËЯRA	【144.1pts.】
2nd	Xepher	Tatsh	【139.7pts.】
3rd	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【83.0pts.】
4th	DoLL	TËЯRA	【69.9pts.】
5th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【43.7pts.】
6th	Scripted Connection⇒	DJ MURASAME	【34.9pts.】
7th	waxing and wanding	青龍	【30.6pts.】
8th	ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～	TËЯRA	【28.4pts.】
9th	SigSig	kors k	【26.2pts.】
10th	Why did you go away ~GIRL'S SIGHT~	jun with TAHIRIH	【21.8pts.】

1st EDEN　TËЯRA

144.1pts.

今月も「EDEN」の連続首位となったが、2位の「Xepher」との票差はさらに縮まって紙一重！『GOLD』の新曲がランキングに入ってくれば、票の流れは完全に予想不可能になる。この2曲の対決はどうなるのか、あるいは新曲がいきなり割って入る可能性も!?

投票者の声

最強のJ-POP!!（岩手県　DJ MOON君）／最近やっとNORMALクリアしました！（爆）（福島県　YOSSY君）／junさんの唄声にやられました……。（東京都　青い榊さん）

フェイバリットナンバーズGD

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【124.4pts.】
2nd	月光蝶	あさき	【114.8pts.】
3rd	CaptivAte～裁き～	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【86.1pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【76.6pts.】
5th	VENUS	Jeni Freeman	【47.8pts.】
6th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【43.1pts.】
7th	繚乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【38.3pts.】
8th	MODEL FT2	泉陸奥彦	【33.5pts.】
9th	赤い鈴	あさき	【28.7pts.】
10th	カゴノトリ	橙色特別室	【26.3pts.】

1st ヒマワリ　RIYU from BeForU

124.4pts.

今月も二大人気曲、「ヒマワリ」と「月光蝶」の対決は「ヒマワリ」に軍配が上がった！『V3』新曲でも引き続きランクイン中の曲に加え、今月は「VENUS」が5位に急浮上。最近入れ替わりが激しい3位の座に、これら『V3』新曲が到達する日も近いか!?

投票者の声

元気と熱さを与えてくれる曲です。（東京都　ZETA君）／GDを始めるきっかけになった曲だから。（北海道　カワミさん）／メジャーデビューがんばって！[illegible]

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

僅差の決定票となるのはあなたの投票かも知れない、年中激戦必至のランキング「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、皆さんからの投票をお待ちしています。

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、どちらでも上位争いがさらに接戦に！　唯一安定している彩葉の首位でさえも、新作『GOLD』の波紋でどうなるか……？

「フェイバリットナンバーズGD」では、3位を巡る変動にも要注目！　ほかとは別格になりつつある上位2曲に続く、今一番注目を集める曲がここに入るといっても言いすぎじゃない!?

投票は本誌アンケートハガキの、「自由欄」に記入して行なってください。

1回の投票で、3部門それぞれの1位〜3位を選んで投票できます。それらの曲やキャラを選んだ理由や応援コメントも書き添えてもらえると嬉しいです！

今回も投票者の皆さんに特別抽選枠を確保した、BEMANIグッズプレゼントをご用意してお待ちしています！

前号に引き続き今回は『GOLD』の販促用ポスターをプレゼントするぞ！

こなみっくす リレーコラム

第14回　秋桜

こんにちは(^-^)♪

ポップンチャレンジしてるけどいまだに「home.」の途中の部分が難しくていっつもクリアできていないEMIデス☆笑☆

この度は、皆さまにミニアルバムという形で私たちの歌声をお届けすることができ、うれしく思っております♪ありがとうございます(^-^)♪　全曲心を込めて歌わせていただきましたが♪聴いていただいた方は気に入った曲はありましたかぁー!?

これからもSAYAとともにいろいろな音色のコスモスの花を咲かせていきたいと思いますのでヨロシクね(^-^)♪

私もポップンの腕を上げるぞーっ☆

（EMI）

アルカディア読者の皆さま、こんにちは秋桜のSAYAです!!

今年の冬は、何だかとっても暖かくて、今にも春がやってきそうな毎日ですね♪　寒がりな私にとってはうれしい日々なんですがっ……花粉症の季節でもあるので正直ちょっとつらいかなぁ……(^_^;)　私と同じように花粉症でお悩みの方、一緒にコノ時期を乗り越えていきましょうね!!

ところで!!　私たち"秋桜"は1月26日に初のミニアルバムとなる『cosmos』をコナミスタイルからリリースさせていただきました♪♪

このアルバム発売を機に、今年は、去年以上に私たち姉妹のハーモニーをたくさんの方に聴いていただけるように、ライブやイベントなど積極的に活動できたらいいなぁと思っています!!

これからも、みなさんにいっぱい楽しんでもらえるようにポップンミュージックを盛り上げていくので、みなさんもぜひ遊んでください♪♪　よろしくお願いします(☆≧∀°)ノ

最後に、このコラムのバトンはNAOKIさんに受け取っていただきます。次回もお楽しみに!!

（SAYA）

次回はNAOKIさんが登場！

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『識』
ゲームセンターの店長。
一児の父。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

IIDXイラストギャラリー

学生の皆さんはもうすぐ春休み♪　終業式&卒業式が終わったら、ゲームセンターに足を運んで『GOLD』を思いっきりプレイしちゃおう！　その勢いで、このコーナーにもどしどしご応募くださいね！

兵庫県　ヒナフジミネコさん

「今度は"せくしぃ"な黒で…と。これでどーや？」

「……彩葉。そろそろ時間。もう決めて」

兵庫県　猫田猫太と香月真琴さん

「ナイアさんとツーショットって珍しいよね」

「あ、そういえばそうかな。何かポーズとる？」

「おーい。後ろ入ってくるなー！　後で撮るから～」

香港　HGさん

「ウン。……似合う……カモ。さ……ポーズ。(パシャパシャッ！)」

「あ、あの～？　リリスさん。コレ……制服が短くないですか～!?」

「リリスさーん。これどこに……うッ！ぐはぁぁー(ブシューッ)」

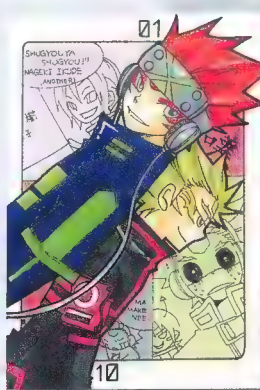
群馬県　赤赤吏さん

「衣装OK！　よーしッ！　行っくよー　エリカ♪」

「ウン♪　良い子のみんなー♪　ポップなビートで踊ろ～」

「うははは。ついに俺様の努力の結晶が……ムフフ」

「何かしらこの感じ。背筋に寒いものが……」

富山県　麺麺さん

福岡県　15さん

「よーしゃッ！　もう一丁やるぜ、識ッ！かかってこいや～！」

「し……師匠。ぜーぜー、さ、さすがに朝まで連続プレイは……。ぐはッ」

富山県　布穣さん

「あら。あらあら？　こんなところにいい感じの剣山が……」

「………。(な、何やコレ。身体が動かん!?)」

イラスト投稿大募集中

おたよりのあて先は以下の通り
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(181ページ参照)

※随時募集中ですが、アルカディア6月号(4月末売り)に掲載希望の場合は3月19日締め切りです

愛媛県　蜂子さん

「待ってよ士朗！　も～。ニクスも何とか言ってやってよ～♪」

「あ～？　ハイハイ。オアツイネー。ゴチソウサマー。」

「もう！　ニクスも行くよ！ホラ！(ガシッ)」

「!!　フギャー!?　ひっつくんじゃネー！(ドキドキドキ)」

てぇーい！　どけどけーい！　あーらよっと出前一丁！　上がり!!

DJ NUMBERS

こちとら生まれてこのかた江戸っ子よ！　寿司屋に生まれて寿司屋になるため日夜修行中だ。今日も親方の親父にどなられつつも、一人前の寿司職人を目指して修行中だっ！　本当は中学卒業で職人を目指すはずだったんだけどよ。親父が「テメェは半人前以下だから高校行ってちったぁまともな人間になりな！」なんて言われりゃしょーがねェ。こっちもこーなりゃ無駄なく青春をおう歌してやるってーな感じよ。そんな感じで日々、高校生活に寿司の修行にいそしんでるってわけだ。ま、高校も通って3年目だが、悪い感じはしねェな。うちの学校にゃ「白黒コンビ」の華が居るからよ。それだけでバラ色の学校生活ってわけだ。

俺の寿司屋の近くにゃあ、識さんて人が店長のゲーセンがあってよ。そこに「白黒」の二人が来たときはびっくりしたぜ。学園のアイドル二人が通う店。当然、俺だって通ってます。はい。もう。なんだ。ホレ。アレだ。お、お近付きに……コホン。俺も健康な男だ。憧れの女学生の一人や二人……。まぁいいじゃねェか。そんな感じで二人がやってるゲームなんぞにも俺もハマッちまってな。休憩時間にプレイしてるわけだIIDX。それがきっかけにゲーセンでも仲間ができたってわけだ。チョンマゲの変なヤツから英会話の教師からバンダナしたろくでなしやら……。グローバルってのか？　バラエティに富んだやつらだぜ。

中でも関西弁が服着て歩いてるよーなYUZ って人はまたぶっ飛んだ天然の持ち主だ。世の中をすべてはボケとツッコミで解決できるとまじめに語られたときは頭に「？」が浮かびまくりだったぜ。さらにだ。ソレに恋するツインテール娘もこれまた天然が服を歩いているようなヤツでよぉ。セリカって娘なんだけどよ。こないだもYUZに対する「マジラヴ～炎の上陸大作戦～」とやらに巻き込まれたり……。あぁ、お、思い出したくないじゅ。ブルブル。結局まぁいつものセリカの哀れな結果に終わったワケだが……。

あとは、あー、あれアイツ。最近はチョンマゲ弟のエレキとつるむことが多いかもな。年上……なんだろうがあまり年の差を感じねェし。……ていうかまじめにあの野郎は22歳とか言ってるが、周りをだましてそーな気がするぜ。まぁ、事情は深く知らねェが。聞く気もねェし。ただエレキといやぁ、最近なんか妙に彩葉ちゃんと親しいような……。こいつはそろそろチェックだ。チェック！「白黒」は二人揃ってアイドル。学園のアイドル。いやさ俺のアイドル。まいあいどる。秘密だがファンクラブ会員No.10だ。

…………。おい。何引いてやがる。俺も健康な男だ。憧れの女学生の一人や二人……。おい、ちょっと……。

で……、今日も忙しいわけさ。日々これ修行だぜ！

よっしゃ！（ガシャッ）これで出前終わりっと。さ～てと帰って続きを読むとするか。あ。おぉっ？　向こうの通り歩いてんのは……

……ってわけなんよ。YUZさんの天然も度を超すと単なるアホやんなぁ？（スタスタ）

コクコク。（スタスタ）

じー……。（おお！　今日も可憐だぜ二人とも！　うちの高校の中でもやっぱ飛び抜けてるよなぁ。識さんとこのゲーセン行くのかな……）

よーっ鉄火ー！　何ボケーッと突っ立ってんだ？（バシッ！）

どわっ！　イテテ。何だエレキかよ。な、何でもねェって。

お。出前か。もう終わったのか？

あぁ。一通り片付いたかな。これから帰るとこ。

そーかそーか。そいつはいい。ちょうどいい。すごくいい。鉄火君。俺らトモダチダヨナ？

……。寿司なら食わせねェぞ。

あっ！　つれないなぁ。ボクトキミノナカジャナイカネ。ハハハハ。

おい。目が笑ってねェぞ。どーせまた晩飯代をうちで浮かしてゲーセン代だろ？

ぐっ……。違うって、今月ピンチなんだって。バカ兄貴はバイトしないでどっか行ってるし。

？　何だ士朗さん働いてねェのか。

さーな。どこで何してるんだか。夜中に出掛けては2、3日戻らなかったり……とか最近ざらだしな。

ほほぅ。そいつはオメェ。何だ。アレだ。ほらエ……

あぁ、エリカさんのとこじゃないぜ。……ってお前本当に恋話に持っていくのが好きだなぁ。

あ、……いや。バッカ。ち、違うって。

あれ!?　エレキと鉄火くんやないの。こんなところでどないしたん～？　なんや密談か～？

ペコリ。

おぉっと！　お、おぉ彩葉ちゃんに理々奈ちゃんじゃねェか。ぐ、偶然だな。（い、いつのまに。ち、近いじゅ。ドキドキドキ）

いや。鉄火の大好きな恋話を俺がしてやっていたところ。

なっ!?　バッカ。ち、違うんだぜ？

へぇー。へぇー。へぇぇ～。そ～なんや～。職人一徹な鉄火くんにもついに春が来たん～？

……恋話（ススス……）

あぁ、違う違う。コイツな、自分はどーでも良くて、他人の恋話とかに目が無いんだよ。

おいおいおい!?　ち、違うんだぜ？

この前もセリカとYUZさんの関係を聞いて、いらねぇお節介やいてたしなぁ。

い、いや。あれはオメェ。セリカさんがどうにも不憫でよ。

へぇー。意外やなー。鉄火君てそないな話もするんや～。学校で見かけると堅い感じやのに。

あ、ああ。いや俺は職人一筋だじぇ。

外見はな。でもなぁ鉄火が読んでる本ってほとんどが……純愛もの恋愛小せ……モゴモゴ。

ガシッ！

（ごにょごにょごにょ。ごーにょごにょごにょ）……でいかがでしょう。エレキ様。

イテテ……うむ。よかろう。我が下僕よ。

あ。彩葉たちも一緒に来るか？　鉄火がどうしても寿司をおごりたくてしょーがないらしいぜ。

おう！　もー、何人でもこいやぁぁッ！

まじめな寿司屋のせがれ。その内面。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 09
NAME ： TEKKA（鉄火）
AGE : 18
BLOOD TYPE : A
BORN : ASAKUSA
FAVORITE : イクラ、カンパチ、あぶりトロ、ツインテール（髪型が）

由緒正しき名店。「鉄（くろがね）寿司」は長男。次代の親方候補の江戸っ子は風邪一つ引かない超健康優良少年。彩葉と理々奈が通う高校に在学中。現在高校三年生。

外見は職人気質の男も惚れぼれするほどの硬派っぷりだが、家の自室には純愛モノの恋愛小説や少女マンガが所狭しとずらりと並ぶ。恋に恋する女子……いや男子高校生。自分の恋より、他人の恋話に首を突っ込むことが好きで、江戸っ子気質の世話好き（お節介やき）である。また、厳重にロックされた彼の内面には「ツインテール愛好家」などの特殊アビリティーがいつのころからか付属し、将来の危険性は保障済みである。愉快な寿司屋が誕生の予感だ。

彼が崇拝してやまない学園の二大アイドル「白の彩葉」、「黒の理々奈」の二人のツインテール姿を拝めたら半殺しになっても悔いは無い……と考えて妄想したりもする。実は結構、愉快に危ないまじめな江戸っ子の鉄火であった。

そんな習性から、ツインテール娘のセリカ、彼女の繰り出す日々の変てこな頼みごとは断ることができようはずもないのである。

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

「0083」間も無く開戦!!

GCBシリーズ最新作がいよいよ稼働目前！ 今月は空前絶後の新しい要素と新カード情報を一挙に公開しよう！

■機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール
■発売日：2007年3月中旬予定
■使用機：Chihiro

二つのシナリオで競え！

戦いの舞台は二つの時間軸で描かれる！ 君はどちらを主戦場にする!?

『GCB 0083』の特徴の一つとして、二つのシナリオが用意されていることが挙げられる。前作でもおなじみ、ファーストガンダムの世界が中心となる"一年戦争編"と、デラーズの反乱を描いた"デラーズ紛争編"のシナリオが、交互に繰り広げられるのだ！

登場するマップやイベントが、それぞれのシナリオに即したものになるのはもちろん、CPUの登場キャラクターもしかりだ！

ゲームモードは三つ！

新たに用意されたゲームモードが、戦士たちを新たな興奮へ誘う！

これまでのGCBではプレイモードが一つ（店内対戦）だったが、今回は三つのモードから任意のプレイスタイルを選択できるのだ！

『GCB 0083』最大の特徴である全国通信対戦を楽しみたい方は、迷うこと無く「全国対戦」！　このモードではプレイヤーの階級に合わせて、全国の店舗から対戦相手をマッチングするので、常にスリリングな対戦を味わえる。

また、同じお店に居る知人・友人と戦いたいときは「店内対戦」。このモードを選べば、店内に居るコストの近いプレイヤーで、このモードを選択した人との対戦になるのだ。

そして「一人でじっくりと楽しみたい！」「対戦前にもっと腕を上げたい！」という方には、CPUとの戦闘を楽しめる「一人用」がオススメ。ほかのプレイヤーに乱入されることなく、ゲームを楽しめる。

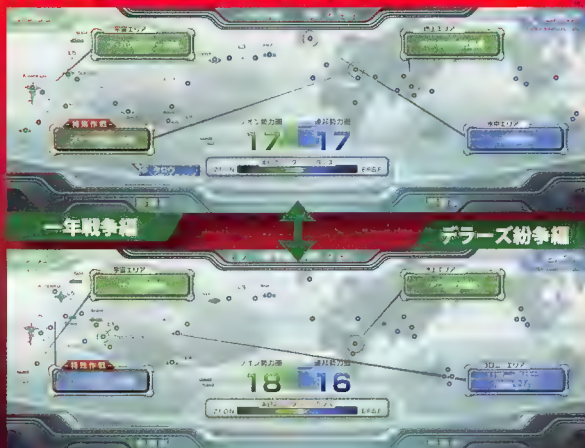
幅広いプレイスタイルに対応するべく、三つのモードを搭載！ 自分の腕前やプレイ目的に応じて選んでいこう！

交互に展開される二つのシナリオ

シアトル攻防戦

昇格戦　降格戦

対戦派の貴官には！

「素晴らしい！　まるで対戦野郎の精神が形となったようだ……」そう呟かざるを得ないガチの対戦派感涙の全国対戦モード。戦功を重ねて昇格し、最強の部隊長の座を目指そう。ライバルは全国に散らばる猛者たちだ！

一人で遊びたい貴官も！

「対戦のみで戦いを支えるものに私は倒せぬ！　私はCPU戦によって立っているからな！」そう豪語したいアナタには、じっくり楽しめる一人用がオススメ。このモードのCPU戦では、原作を再現した特殊部隊と戦うこともあるのだ。

特殊部隊接近

GCB作戦書　奇しくも今月号のアルカディアはVol.83。ここで稼働直前の「GCB 0083」を紹介することに運命を感じられずにはいられないところです。本作の稼働は3月15日の予定なので、それまでは現行の「Ver.2.02」で、最後のチャンスばかりと排出停止カード集めに奔走してはいかがかな？　カード資産がある方も、復習プレイを今からみっちりとやっておこう！

新しくなった階級システム

GCBのキモだった「階級システム」が、『0083』では大幅な進化を遂げる！

前作では、ゲームで勝利を重ねるたびに（敗北時にもわずかに）獲得する「戦功ポイント」に応じて、ICカード更新時にのみ階級が上昇する、という仕様だった。しかし本作からは階級変動のシステムが大きく様変わりしている。

『GCB 0083』ではICカード更新時でなくとも、少尉以上で階級ゲージが上限に達すると「昇格戦」が発生。これに勝利すると階級が上がるのだ。プレイヤーの力量次第では、1枚のICカードでガンガン階級が上がる。また、ゲージが下限に達すると中尉以降では「降格戦」が発生、負けると降格になる。

また、以前は階級とは別に部隊の総コストを決める「部隊レベル」が設定されていたが、このシステムは階級ごとの固定値となる。つまり階級を上昇させていくことが、前作でいうところの部隊レベルの上昇になるというわけだ。

幅広い部隊運用を可能とするためにも、階級をどんどん上げて使用コストの上昇を狙おう！

階級が低いと勝利時は階級ゲージが上がりやすく、昇格が容易だ。大尉までならCPU戦でもゲージが上がる。

新要素「通り名システム」！

本作から導入されたもう一つの新要素が「通り名システム」だ。これは自分の通り名を、獲得した「通り名パーツ」を組み合わせて設定できるというもの。

例えば上の段に当たる「期待の」というパーツと、下の段に当たる「戦士」を組み合わせれば、「期待の戦士」という通り名が完成。プレイ時のプレイヤー名の横で個性をアピールできるのだ！

なお、通り名パーツを獲得するには戦功ポイントの蓄積、昇級、特殊部隊撃破といった条件がある。

自由に設定できる通り名。「赤い彗星」や「白い悪魔」に負けないほどの通り名を、戦場に響き渡らせるのだ！

レギュレーション戦（特殊作戦）

今回から加わった新仕様のレギュレーション戦。その気になる内容とは!?

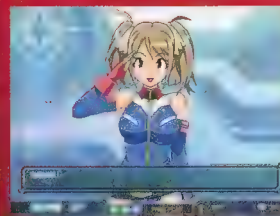
戦闘ごとに異なった勝利条件・ルールの元で戦うのが、今回から加わった「レギュレーション戦」だ。敵の戦力ゲージをゼロにするだけではなく、戦艦撃破戦やレアリティー制限戦など、内容は多彩！

まずは特殊作戦ステージを選択。プレイヤーの投票で当選した特殊ルールに即した戦いへと赴く。

特殊作戦では、多彩なルールが用意されている。作戦ごとに対応したデッキを用意する必要があるのだ。

前作からデータを引き継ぐと特典が！

今作を最初にプレイする際には新しいICカードが必要だが、前作で遊んだ人は、『GCB 0079』のICカードからデータを引き継げる。

階級は少尉からの再スタートになるものの、データを引き継いだプレイヤーには1～2ランク上の母艦が支給される。また、前作では大将にならないと選択できなかった隠し秘書官キャシー＆レイコを最初から選択可能になり、さらに特殊な「通り名パーツ」を獲得できる。

地球連邦軍側なら、秘書官のレイコが最初から選択可能に！

ジオン公国軍側にはキャシーが登場！ これは引き継ぐしか無い！

最初から上位ランクの戦艦を使えるので、有利にスタートできる。

『GCB 0083』稼働に合わせ、出撃決定！「カードダスマスターズ ガンダムクロニクル 0083編」

もはやバージョンアップの風物詩といっても過言ではない「ガンダムクロニクル」の新作発売が決定した！ 今回は「0083」をメインにフィーチャーしており、星の屑作戦を彩った面子が続々登場！

キャラクターやメカニック紹介、劇中の名場面などをピックアップしたクロニクルカードだけでなく、今回も実際に『GCB 0083』のゲームで使用できるメカニックカードが封入されている。

封入されているメカニックカードは「ガンダムクロニクル」オリジナルのデザインで、ゲームでは排出されないスペシャルカードが入っている。全国のカードショップで販売予定なので、戦力増強のために今すぐ予約に走るもよし。「買うのだ、我々の手で！」

トレーディングカード……108種類　GCB対応カード……20種

発売日：2007年3月下旬

価格：210円（税込）　1パック5枚入り

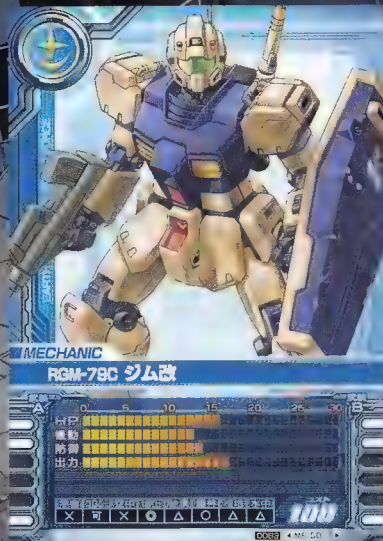
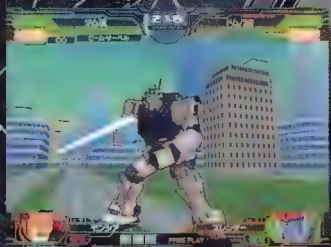
GCBに対応しているカードは全部で20種類！ そのうち10種類はクロニクルでしか手に入らない限定データとなっているのだ！

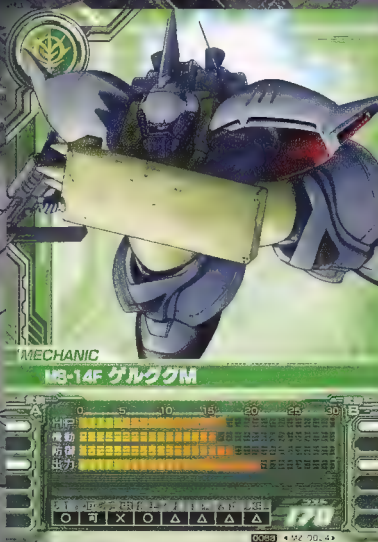
カードの中には非常に実用的なエース機体も入っている。入手しておけば、確実に戦力の底上げになることは間違い無しだ！

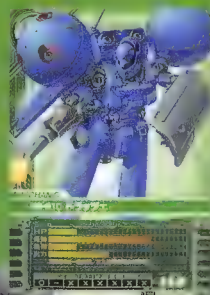
GCB作戦書 受領艦艇補足:前作のICカードデータ引き継ぎで受領できる艦艇は、前作での階級に関係無く以下の通り。地球連邦軍＝【宇宙】サラミス、【地上】ミデア、【海洋】攻撃型潜水艦Ⅴ型、ジオン公国軍＝【宇宙】ムサイ、【地上】ファット・アンクル、【海洋】ユーコン。両陣営とも汎用戦艦は無しの状態になる。なお、新規カードの場合は、前作の初期ICカードと同じ艦艇で二等兵からのスタートとなる。

心躍るメカニックカード

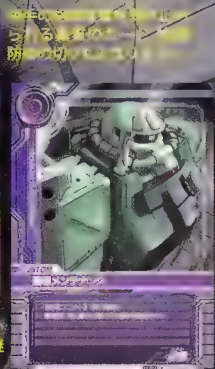
一年戦争に登場したメカニックの正当進化型と呼べる機体が、多数登場！　連邦軍は「新型」が主だが、ジオン側は一年戦争時の機体を改修・リファインして運用している場合が多い。

メカニックの中でも今作のメインとなるのは、ガンダム開発計画に基づいて作られたGPシリーズ。両陣営の中心機体となるのは間違い無いだろう！

地球連邦軍

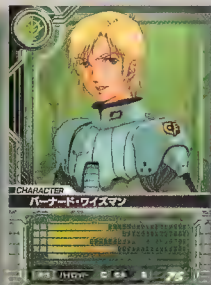
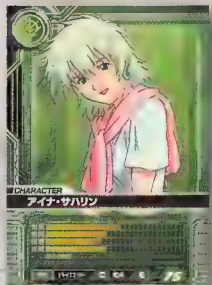
一年戦争で壊滅的ダメージを受けた地球連邦軍だが、その後は順調に軍備回復を遂げている。月の新進企業アナハイム・エレクトロニクス社のバックアップを受け、機体完成度はかなり上がっている模様。

ジオン公国軍

基本的には旧型機だが、主力機体の【ゲルググM】などは連邦の新鋭機と渡り合えるほどの高い性能を誇る。併せて【ガンダム試作2号機】や【ガーベラ・テトラ】といった試作機・専用機の活躍にも期待しよう。

カスタムカードに新しい波が！？

カスタムカー[illegible]続々登場！　中にはシステムに[illegible]カードも存在するので、早めのチェック[illegible]！

連戦を凌ぐには[illegible]の【緊急メンテナンス】[illegible]戦能力が向上[illegible]

初公開！『GCB 0083』スターターパック封入カード!!

これからカードビルダーを始める人は、まずはスターターパックの購入からスタート！　今回のスターターには、両陣営とも人気キャラが入っているので、新規プレイヤーならずとも買いか!?

なお、スターターパックは連邦軍とジオン軍の2種があり、1箱につきICカード1枚、キャラクター、メカニック、カスタムカードが2枚ずつ、ウェポンカードが4枚、5連スリーブが2枚封入されている。

連邦軍のスターターパックには、人気キャラのシロー、あるいはクリスが入っている。さすがにレア版の能力には及ばないものの、中堅コスト帯のキャラクターとしては非常に優秀だ！

【アイナ・サハリン】は射撃、【バーナード・ワイズマン】は格闘と、得意な能力がはっきり分かれているのがスターター封入アンコモンの特徴だ。このまま育成していっても強いかも？

通し番号	カード名
CE-S001	シロー・アマダ
[illegible]	レオン・リーフェイ
CE-S003	アニッシュ・ロフマン
[illegible]	クリスチーナ・マッケンジー
ME-S001	ジム・キャノン
[illegible]	ジム（指揮官用）
WE-S001	ビーム・スプレーガン
[illegible]	100mmマシンガン
WE-S003	ロケット・ランチャー
[illegible]	シールド
CZ-S001	アコース
[illegible]	ジーン
CZ-S003	アイナ・サハリン
[illegible]	バーナード・ワイズマン
MZ-S001	ザクII FS型
[illegible]	ザクII改
WZ-S001	ザク・マシンガン
[illegible]	ザク・バズーカ
WZ-S003	シールド（ヒート剣未装備仕様）
[illegible]	試作ビーム・ライフル
CU-S001	ワイドレンジスコープ
[illegible]	オプションスラスター
CU-S003	予備弾倉
[illegible]	外部ジェネレーター

GCB作戦書 キャラクターカードやメカニックカードを一見して「あれ？　これってそんなに強くないんじゃ……」と思ってしまうのは早計なり！　今回は、カードに表記されたパラメーターの上限値が「30」まで上がっているので、パッと見はそう見えてしまうのだ（前作までは上限が「25」だった）。もちろん、旧カードも新表記に基づいて書かれているので、「これ、弱くなってる!?」などと焦らないように。

ダイナマイト刑事(DEKA)™ EX
～アジアンダイナマイト～

9年の時を経て 刑事(デカ)、アジアに舞う！

コショウや冷凍マグロでテロリストに立ち向かうデンジャラス刑事、ブルーノが帰ってきた！ まさかの（？）復活をとげた新『ダイナマイト刑事EX』の詳細をお伝えしよう。

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：特定のユーザー向けアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：未定
■使用基板：NAOMI™

 ※画面は開発中のもので、日々違った方向にEX（エクスチェンジ）しています。

新生ダイナマイト刑事はコスチュームがキーになる!?

『ダイナマイト刑事』はB級テイストの演出と世界観、そう快感を重視したバトルで、アーケードだけでなくセガハードを中心に家庭用でも人気を博した3Dアクション。9年ぶりに発売される『EX』は舞台をアジアに移し、家庭用で好評だった"コスプレ"の要素を大幅強化。外見が変化するだけでなく、衣装に応じた専用アクションを繰り出すことができるのだ。コスチュームを新たな戦力とし、激しい戦いが展開されるアジアで暴れまくれ！

今作でも好評のイベントシーンも健在。画面に表示されたコマンドを素早く入力すべし！

コスチュームチェンジがアジアを救う!?

テロ活動を目論む悪のメイドに容赦無く鉄拳制裁。今作でも二人同時による協力プレイも健在のようだ。

お一人様3着のコスプレをご用意いたしました！

だれでも気軽に遊べるシリーズのテイストは健在!!

（いい意味で）癖の濃い演出や特濃のキャラクターがフィーチャーされがちな『ダイナマイト刑事』シリーズだが、9年経っても続編がリリースされるのは、アクションゲームとしての質が高いからこそ。つかみからの多彩な投げ技や、さまざまなアイテムを武器に使える自由度の高いアクションは本作にも継承されている。いまや貴重となってしまった3Dアクションの新作でもあるので、ここは食わず嫌いせずに、一度コインを入れてみていただきたい！

SUCCESS

特定のレバーやボタンを時間内に入力する"SUCCESS"イベントや逮捕システムなど、シリーズ独自のギミックも多数用意されている。

演出だけでなくゲーム部分も高水準！

早押し&タッチパネルの新感覚クイズ!!

クイズで"勝負"するという要素にスポットを当てた、セガの『ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer』。対戦クイズでしか味わえない興奮がここにある!

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー:セガ
■ジャンル:ネットワーク対戦クイズ
■操作方法:1ボタン+タッチパネル
■発売日:未定
■使用基板:LINDBERGH RED

1対1の"対戦"クイズを勝ち抜き頂点を目指せ

本作は、1対1で競い合う対戦クイズゲームだ。ゲームのコンセプトを最もよく表しているのが、テレビでのクイズ番組でもおなじみの"早押しボタン"の導入。答えが分かっていても早押しで解答権を獲得しなければならず、ほかにも駆け引きの要素が盛り込まれているので、最後まで緊張感あるプレイができる。知識と知恵を総動員して対戦を勝ち抜いて行こう!

解答や問題の選択はボタンではなくタッチパネルを使用。直感的に遊べる仕様だ。

決着までの流れ形式

本作は、まず全国からマッチングされた4名で総当り選が行なわれる。ここで上位2名に残ると優勝決定戦に進出でき、より長くクイズを楽しむことができる。またICカードを使用してプレイすれば、成績によってランクが変動。さらに特定のジャンルの正解率が高まり得意ジャンルができると、キャラクターのコスチュームが変化し、コスプレが楽しめるぞ。

① 総当たり戦

マッチングされた3人のプレイヤーと早押しクイズで勝負。最低でも3試合は楽しめる良心設定。

② 優勝決定戦

ポイント先取制による上位2名の優勝決定戦。優勝決定戦でしか選べない形式のクイズも存在する。

③ 昇格!

試合後は成績の確認へ移行。条件を満たしていると昇格し、1ランク上のリーグで戦えるように!

ジャンルの傾向で衣装が変化!

対戦者との駆け引きも重要! 多彩なクイズ形式

1対1の対戦ならではのクイズ形式が数多く用意されているのも『ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer』の魅力の一つ。ただ多くのクイズに正解するだけでは勝てないタイプの試合もあるので、ルールに応じた駆け引きが重要になってくる。ここではそんなルールの一部を紹介しよう。

1対1の勝負なので、相手の苦手なジャンルを選んで勝負、なんて駆け引きもアリ。

早押しビジュアルクイズ

隠された画像が何かを当てる定番のルール。解答権を得るために早押しは重要だが、お手つきには解答不能な時間のペナルティが課せられる。カン頼みは危険か!?

多答フィニッシュクイズ

表示された選択肢から、複数用意された正解を交代で1〜3ずつ選択。自分のターンで正解を0個にできれば勝ちという、知識と先読みが必要となる対戦形式だ。

押し合い爆破クイズ

画面中のゲージを押し合い、相手側のゲージを0にするとポイントを半分にできる。早く解答するほどゲージを減らせるが、間違えると逆にこちらがピンチに!

ロケテストインプレッション:早押しボタンと対戦に特化したクイズ形式が多いので、新鮮な感覚で遊べる。最低でも1プレイで3試合チャレンジできるので、負けてもお得感があるのもうれしいところ(笑)。ジャンルがかなり細かく分類されているのも特徴的。それだけ多くのコスチュームが用意されているということなのだろうか!?

話題のガンシューティングが稼働間近！

ガンシューに"対戦"を導入した意欲作の概要をレポート！

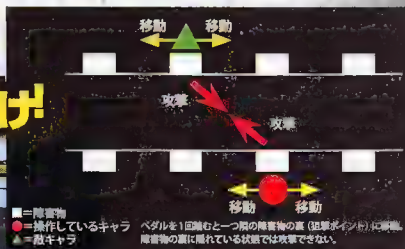
2 SPYCY（トゥー スパイシー）
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦ガンシューティング
■操作方法：ガン型コントローラー+2ペダル
■発売日：2007年4月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH RED

隣のプレイヤーは協力者にあらず 殺るか殺られるかの銃撃戦が展開！

今まで一人or協力者と敵大群を撃ち落としていくのが相場だったガンシューティングに、変革の波が訪れた！『2 SPICY（トゥー スパイシー）』は1対1で撃ち合う対戦型ガンシューティングだ。対戦ならではの駆け引きを制し、隣のプレイヤーを撃ち抜け！

ペダル&ガン操作で修羅場を生き抜け！

互いの体力が無くなるまで撃ちあう対人戦に加えて、単独で与えられたミッションをこなしていくストーリーモードも搭載している。一人プレイでも緊迫した戦いを楽しめるぞ。

移動 移動
攻撃 攻撃
移動 移動
■=障害物
●=操作しているキャラ
▲=敵キャラ
ペダルを1回踏むと一つ隣の障害物の裏（狙撃ポイント）に移動。障害物の裏に隠れている状態では攻撃できない。

本作はガンで攻撃、フットペダルで移動という操作系統。ペダルを1回踏むごとに隣のブロックに移動していく。ブロックには障害物があり、銃を構えていない間はダメージが半減する。ただしほとんどの障害物は一定のダメージを与えると破壊できる。爆発に相手を巻き込めば大ダメージを与えられるぞ。

個性あふれるヒットマンを操り眼前の敵を始末せよ！

現在判明しているキャラクターは6名。全員に個別のストーリーモードが用意されている。

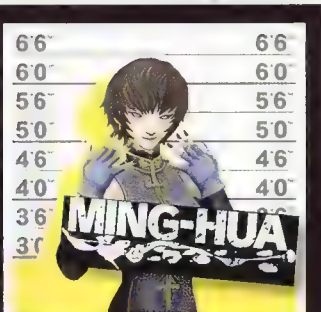
本作のキャラは全員アンドロイドで、裏社会の抗争を代行する存在といった設定。故に個性豊かなビジュアル&性能を持ち合わせている。今回は初公開となる2キャラクター"シックス"と"ミンファ"を紹介しよう。

キャラクターによって使用する武器の種類が異なる。だれを選ぶかによって戦略が変化するのも『2SPICY』の特徴だ。武器から使用キャラを選ぶのもアリだろう。

使用キャラによって銃の特性が変化!!

SICKS

詳細不明のマッド系アンドロイド。外見に負けないトリッキーな性能に期待。

MING-HUA

強力なジャンプショットとハンドガンで獲物をしとめる、美しき女泥棒。

特殊テクニックで差を付けろ！

1対1の戦いに特化した本作には、対戦の駆け引きを熱くさせる特殊テクニックが多数用意されている。今回はどのキャラでも使える代表的なテクニックを二つ紹介しよう。銃とペダルを駆使して眼前の獲物を追いつめろ！

ヘッドショット
ガンシューティングではおなじみのテクニック。本作では敵に一定時間銃口を向けることでズーム状態になる。そのスキに頭部を狙うのだ。

緊急回避
フットペダルを素早く2回踏むことで発動。緊急回避中は受けるダメージが軽減される。

上記した二人以外のキャラの特徴を紹介。テツヤ=ハンドガンで戦うスタンダードキャラ。チャーリー=スーツ+リーゼントがオシャレなスピードタイプ。武器はマシンガン。アレキサンダー=上半身裸が漢らしいオヤジキャラ。ズーム能力に秀でる。ローレンス=当たり判定が気になる超巨漢。ショットガンの火力でゴリ押しするタイプか？

犬福の進化と食事の関係に迫る！

稼働直前でテンション赤マル上昇中の育成クイズ&バラエティ『すくすく犬福2』。「よーし、がっつり育てるにょ！」と鼻息荒い犬福ファンのみんな、ちょっと待って！　今回のお食事に関する記事を読めば、自分の育てたい犬福を作りやすくなるからっ。役立ててにょ！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル：クイズ&バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：2007年3月予定
■使用基板：SYSTEM256

Text：福田桐太郎

食事で犬福の進化を調節!?

犬福には「ちから」、「すばやさ」、「かしこさ」といった能力値が設けられており、その数値バランスによって進化の形態が変化する。食事によってこれら能力値は増減するので、食事によって犬福に好みの進化をさせるにょっ。

犬福の食事は毎月初めに一度ある。8種類のメニューから与える物を選ぼう。前の月にショップで買うと出現する「犬福フード」などもある。

お食事の基礎知識

- 食事は月初に1回
- 好物を上げると「しんらい」がUP
- 嫌いな物だと「しんらい」がDOWN

「ちから」をUPさせるとこんな犬福に！

能力値の「ちから」を上げると、空手福、作業福など、強そうな犬福に変化する。クイズ中に発動する特殊能力は「ノルマゲージの減少を通常の3倍」など、非常にアグレッシブ！

「ちから」を上げるためのオススメフードは「おにぎり」、「シューマイ」、「ミルク」、「ケーキ」、「犬福フード」など。ただし「ケーキ」は肥満度が上がりやすい。肥満を上げたくなければ「お薬」など、ローカロリーな食事を交ぜよう。

「かしこさ」をUPさせるとこんな犬福に！

「かしこさ」を上げると、おりこう福や占い福、電脳福などに進化する。特殊能力は「ジャンルセレクト」や「クイズの正解を見付ける」など、クイズで有利になるものがそろっているのだ。

「かしこさ」を上げるためには、「すくすく錠D」、「うなぎ」などが最適の食事になる。ただし、薬系は犬福があまり喜ばないフードが多く、「しんらい」が下がってしまう可能性も……。

「すばやさ」をUPさせるとこんな犬福に！

素速い犬福に変化させれば「てけてけダッシュ」も楽勝……と思いきや、「犬福ファイト」と「ラブミーテンダー」以外のミニゲームで犬福の形態が影響することは無い。

「すばやさ」を上げるためには「元気の薬」や「ミルク」などがいいようだ。あまりカロリーが無さそうな栄養食系を食べさせると「すばやさ」が上がりやすい。

登場人物紹介

目的地を選択することでさまざまな人物が登場する。同じキャラに会い続けると、その人物とのイベントが進んでいく。イベントにはエンディングの最終進化福に影響するものも……。

曽根 ゲームセンターで負けると脱衣や素敵写真を撮ろうとする変態さん。ポリ福の"ロム"を飼っている。

岡町 前作では高校生だった曽根の親友。相棒として暴走を止めてくれる曽根のよき理解者(?)でもある。

彩 犬福を溺愛する少女。溺愛するあまり犬福を虐待してしまうが、本人はかわいがっているつもり。

犬福Q&A

おしえて！横山さん

早速、横山先生への質問を貰ったぜ！
「ロンチーはなぜ犬福をいじめるんですか？　犬福はあんなにかわいいのに……」
（広島県　温井川天佑さん）

疑問は解決したかな？　君も犬福に関する質問を、アンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！

メタ福

前作でも登場したメタ福は「すばやさ」を上げると変化しやすいにょ。へびーめたるな犬福で、ミニゲーム「犬福ファイト」ではギターを振り回して攻撃するにょ。クイズ中の特殊能力は「コンボ回復」。連続して正解すると、少しずつライフが回復していく優れもの。連続正解という条件は厳しいかにょ!?

ついに決定！

闘劇'07

SUPER BATTLE OPERA

THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに闘劇'07の予選開催店舗が決定！ 参戦予定の人は、自分が参加するタイトル、日程を確認しておこう。エリア決勝があるタイトルは店舗数が多いので、参加日を間違わないよう注意。また、この表には試合開始の時間は書かれてないので、その確認もかねて一度店舗に足を運んでみることをおすすめする。雰囲気なども確認し、本番では落ち着いて試合に臨もう。

予選開催店舗 & スケジュール発表!!

地方予選スケジュール変更のお知らせ

今回の発表内容から変更の可能性があります。これは各店舗の調整の問題が残されている部分と、ゲームのバージョンアップなどにより、日程調整の変更が必要になるなど、不測の事態があるからです。もちろん、今回の情報のまま進められることが理想ですし、そう願っていますが、変更の可能性があることをご理解ください。

変更があった場合は、次号アルカディア5月号（3月30日発売）で差分を、闘劇魂 Vol.5（4月3日発売）にて全店マップ付き完全版リストでご案内致します。またオフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）でも随時更新していきますので、そちらも合わせてご覧ください。

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
北	北海道	アミューズメントパーク　スガイ新琴似	011-769-7171	伊藤	A-1	5月20日
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア
②予選開催店舗の所在地
③予選開催店舗名
④問い合わせ先の電話番号
⑤担当者氏名
⑥エリア区分。開催店舗の多いタイトルでは、同一エリア区分で本戦参加者を決めるエリア決勝を開催する。
⑦予選開催日程。色付き白抜き文字の場合は、エリア決勝が開催される日程を表す。

【大会概要】

名称：「闘劇'07 SUPER BATTLE OPERA The 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT」
（略称：闘劇'07）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選：2007年4月～6月に全国各地のロケーションにて開催
本選：2007年[illegible]

【協力】

[illegible]

アルカナハート

シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
	北海道	アミューズメントパーク スガイ新琴似	011-769-7171	伊藤	A-1	5月20日
	北海道	キャッツアイ東苗穂店	011-789-1500	猪股	A-2	6月10日
	北海道	パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-2	6月16日
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	5月27日
	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	5月26日
	岩手県	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月	A-3	4月15日
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	神田	A-3	4月14日
	宮城県	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-4	6月23日
	宮城県	プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-4	6月24日
	山形県	J&B山大前店	023-625-5533	青江	A-5	6月3日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-5	6月2日
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	古川	A-6	4月28日
関東エリア	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-14	6月3日
関東エリア	茨城県	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-14	6月2日
関東エリア	茨城県	鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月21日
関東エリア	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-1	4月22日
関東エリア	茨城県	プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月28日
関東エリア	神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-10	5月27日
関東エリア	神奈川県	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-10	6月2日
関東エリア	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-11	4月29日
関東エリア	神奈川県	ゲームシティ相模原店	042-786-1617	大野	B-12	5月4日
関東エリア	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	045-847-4780	北崎	B-11	4月22日
関東エリア	神奈川県	ゲームラボアップル	046-261-7642	海老沼	B-12	5月13日
関東エリア	神奈川県	イミグランデ　大和店	046-277-8571	藤原	B-12	5月12日
関東エリア	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤	B-2	5月4日
関東エリア	栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-2	4月30日
関東エリア	栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	B-2	5月3日
関東エリア	栃木県	プラボ宇都宮店	028-638-5011	村田	B-13	6月24日
関東エリア	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	松本	B-13	6月30日
関東エリア	群馬県	アミュージアム前橋店	027-237-4234	小見	B-3	6月23日
関東エリア	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-3	6月17日
関東エリア	埼玉県	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-4	5月12日
関東エリア	埼玉県	デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	B-4	5月13日
関東エリア	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	宮崎	B-4	5月6日
関東エリア	埼玉県	ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-5	6月9日
関東エリア	埼玉県	ゲームファクトリーマグマ川越店	049-222-8839	高橋	B-5	6月10日
関東エリア	埼玉県	プラボ上尾店	048-776-4379	平井	B-5	6月3日
関東エリア	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-6	6月24日
関東エリア	千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡	B-6	7月1日
関東エリア	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-6	6月23日
関東エリア	千葉県	チャリオット船橋店	0474-29-0406	石川	B-8	5月20日
関東エリア	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-8	4月15日
関東エリア	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	上川	B-9	5月3日
関東エリア	千葉県	セガ ワールド 成田	0476-23-2591	猪元	B-9	5月5日
関東エリア	千葉県	チャリオット五井店	0436-23-5533	平川	B-7	5月19日
関東エリア	千葉県	ゲームチャリオット姉崎店	0436-60-1508	林	B-7	5月20日
東京エリア	東京都	トライアミューズメントタワー	03-5295-2345	桐生	C-7	4月14日
東京エリア	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-6	5月27日
東京エリア	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	小林	C-7	4月21日
東京エリア	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	酒井	C-6	5月26日
東京エリア	東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-4	5月4日
東京エリア	東京都	新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	C-1	6月30日
東京エリア	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原	C-1	7月1日
東京エリア	東京都	TRF＠メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-2	5月3日
東京エリア	東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	山口	C-8	5月13日
東京エリア	東京都	ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	C-2	5月6日
東京エリア	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-7	4月8日
東京エリア	東京都	ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	疋田	C-5	6月9日
東京エリア	東京都	池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	C-5	6月10日
東京エリア	東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-3	5月20日
東京エリア	東京都	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-3	5月13日
東京エリア	東京都	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-8	5月19日
東京エリア	東京都	BOO-BOSSBOSS吉祥寺店	0422-23-3211	今	C-4	5月5日
東京エリア	東京都	池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-5	6月16日
東京エリア	東京都	ゲームオスロー立川第2店	042-528-1771	田島	C-4	5月12日
東京エリア	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	金井	C-9	4月21日
東京エリア	東京都	ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-9	4月22日
	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口	D-1	6月24日
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-1	7月1日
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	D-1	6月30日
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口	D-2	4月30日
	石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	4月28日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
中部エリア	福井県	ジョイランド江守店	0776-33-1900	宇野	D-2	4月29日
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	棚澤	D-3	4月21日
		ゲームパニック石和	055-261-8295	三枝	D-3	4月22日
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-3	4月28日
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	5月12日
		ADXマミー美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-4	5月18日
		遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	D-4	5月13日
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-5	6月16日
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-5	6月17日
	愛知県	GAME SKY	052-201-6496	中島	D-12	5月4日
		アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-6	5月13日
		コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-6	5月20日
		アーケードゲームカレッジⅡ	052-503-1567	蜷川	D-12	5月3日
		ゲームBOXQ2	052-452-0920	伊藤	D-7	4月22日
		小牧バッティング	0568-76-8046	水野	D-7	4月20日
		プラボ名古屋店	052-683-8765	一木	D-8	6月30日
		カレッジゼロ	052-806-6441	及川	D-8	7月1日
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-10	6月2日
		ADXマミー半田店	0569-29-3388	阿知波	D-10	5月27日
		ゲームファンタジーランド アトランティス	0562-33-8355	山本	D-10	6月3日
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本	D-11	6月10日
		三郷バッティング	0561-52-4615	水野	D-11	6月9日
		ゲームクラブ ぽっぷⅡ	0586-24-6333	青木	D-9	4月29日
		PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本	D-9	4月28日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	6月24日
	京都府	GAME'S DRAGON	075-822-3017	新庄	E-3	4月15日
		ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	E-2	4月30日
		スターダスト	075-256-5603	嶋田	E-2	4月29日
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月17日
		ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-3	4月21日
		西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	E-2	4月22日
	兵庫県	リブロス元町	078-332-2464	諸冨	E-10	6月16日
		遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-10	6月23日
		GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-10	6月24日
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-4	5月6日
	大阪府	KO-HATSU (コーハツ)	06-6352-3007	松井	E-5	5月6日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
近畿エリア	大阪府	キャンディウエスタン石橋店	072-761-8891	大西	E-4	5月5日
		チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	E-4	5月4日
		ゲームプラザ ソフテム	06-6977-5566	谷村	E-5	5月4日
		アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-5	5月5日
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-6	6月10日
		ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-9	5月19日
		メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-9	5月26日
		ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-7	6月3日
		GAME DINO枚方店	072-846-3303	西浜	E-9	5月27日
		ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-7	6月2日
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-8	5月3日
		星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-8	4月30日
	奈良県	キャノンショット	0742-35--3218	山本	E-6	6月17日
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-8	5月6日
中国・四国エリア	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	F-1	6月10日
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	6月17日
	広島県	JOYサンモール	082-241-8564	品川	F-2	5月5日
		西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	F-2	4月29日
	山口県	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-3	5月19日
		アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	F-3	5月26日
		プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-3	5月20日
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	沖成	F-4	5月13日
	香川県	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-4	5月20日
		戦	087-843-2788	伊藤	F-4	5月12日
		MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口	F-5	6月16日
	愛媛県	プレイドーム松山	089-972-3000	佐藤	F-5	6月17日
		GAMEショコラ	090-4339-1593	谷本	F-5	[illegible]
九州・沖縄エリア	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1	[illegible]
		天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	6月3日
		遊道楽一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-1	6月9日
	熊本県	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-2	5月26日
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	G-3	5月27日
	鹿児島県	プレイランド フェニックス	099-253-4062	横村	G-4	[illegible]
		クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-4	4月29日
	沖縄県	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-5	[illegible]

THE KING OF FIGHTERS '98
シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道・東北エリア	北海道	スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	5月13日
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	4月30日
関東エリア	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	4月28日
		コスモランド	0299-84-1991	村岡	4月14日
	栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	5月12日
	埼玉県	デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	5月20日
	千葉県	チャリオット五井店	0436-23-5533	平川	5月3日
		イスカンダル	0120-010-267	設楽	5月27日
	神奈川県	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	7月1日
東京エリア	東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	4月8日
		24mizuhobase	042-556-3817	下田	6月24日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
東京エリア	東京都	ビートライブ	042-724-3678	山岸	5月5日
[illegible]	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	6月23日
	愛知県	GAME SKY	052-201-6496	中島	4月21日
近畿エリア	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	6月2日
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	5月13日
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	4月24日
		チャレンジャー追手門店	072-643-4444	加藤	4月15日
	和歌山県	ピタゴラス	073-451-4161	長尾	6月9日
[illegible]	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下問	6月16日
	広島県	ブラックジャック安古市店	082-876-0628	小田	4月14日
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	5月19日
	福岡県	amuplats天神	092-737-5500	田中	6月10日
		サブカルチュア	092-922-6616	稲葉	4月29日

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北エリア	北海道	キャッツアイ東苗穂店	011-789-1500	猪股	A-1	6月2日
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	6月9日
		MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	6月10日
		パロ札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	6月2日
		旭川スガイ アミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	6月3日
	岩手県	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月	A-2	5月13日
	宮城県	プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-2	5月6日
		スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月12日
		ゲームセンター ホーセン	022-267-5230	橋本	A-3	6月24日
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	神田	A-2	5月5日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-3	6月23日
	福島県	ドリームファクトリー郡山駅前店	024-921-7010	斉藤	A-3	6月17日
		スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	古川	A-3	6月16日
		JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6月23日
関東エリア	茨城県	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月21日
		鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月14日
		コスモランド	0299-84-1991	村岡	B-1	4月22日
		プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月15日
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-3	4月30日
	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤	B-2	7月1日
		つるまき	028-634-2839	北条	B-2	6月30日
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	B-2	6月24日
		エクシブワールド by セガ	0274-22-8110	吉田	B-2	6月23日
	埼玉県	デイトナⅢ 蕨店	048-269-8119	有賀	B-3	5月4日
		ゲームファクトリーマグマ川越店	049-222-8839	高橋	B-3	5月6日
		ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-3	5月3日
		ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼	B-3	5月5日
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-4	5月20日
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-4	5月27日
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-4	5月26日
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-4	5月19日
		ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	6月17日
		ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	上川	B-5	6月9日
		千葉レジャーランド成東店	0475-80-1777	上西	B-5	6月10日
		チャリオット五井店	0436-23-5533	平川	B-5	6月16日
		ゲームチャリオット姉崎店	0436-60-1508	林	B-5	6月3日
	神奈川県	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-6	4月8日
		ゲームシティ相模原店	042-786-1617	大野	B-6	4月7日
		イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-6	4月1日
		パームトップス	046-223-7157	中島	B-6	3月31日
東京エリア	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-1	4月29日
		東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	小林	C-1	5月5日
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4月30日
		プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-1	5月4日
		TRF @メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-2	4月21日
		プラボ中野店	03-5380-5442	山口	C-2	4月22日
		アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	金井	C-2	4月15日
		セントラルCLS聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-2	4月14日
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-3	6月17日
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-3	6月24日
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-3	6月16日
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-3	6月23日
中部エリア	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口	D-1	5月27日
		チャンス新発田店	0254-21-0383	大見	D-1	5月20日
		チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-2	6月9日
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	棚澤	D-1	5月19日
	長野県	パロ佐久店	0267-68-5248	小澤	D-1	5月26日
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-2	6月17日
	石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	6月16日
	福井県	ジョイランド江守店	0776-33-1900	宇野	D-2	6月10日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
中部エリア	岐阜県	ファンタジアン精華店	058-253-8020	足立	D-3	4月28日
		ADXマミー笠松店	058-387-8456	高井	D-3	4月22日
		ADXマミー美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-3	4月27日
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-4	6月30日
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-4	6月23日
		サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	D-4	6月24日
	愛知県	小牧バッティング	0568-76-8046	水野	D-3	4月21日
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-4	7月1日
		キングジョイ	052-241-9515	武山	D-5	5月5日
		GAME SKY	052-201-6496	中島	D-5	5月6日
		アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-5	5月4日
		コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	5月3日
		サムソン常滑店	0569-36-3066	吉田	D-5	4月29日
		アーケードゲームカレッジⅡ	052-503-1567	蜷川	D-6	4月8日
		ゲーム BOXQ2	052-452-0920	伊藤	D-6	3月31日
	三重県	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-6	4月7日
		セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-6	4月1日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングル南草津店	077-565-6404	前田	E-1	6月17日
	京都府	下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月10日
		ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-1	6月9日
	奈良県	アミューズメント CUE 奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-1	6月16日
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-2	6月10日
		キャンディウエスタン石橋店	072-761-8891	大西	E-2	6月9日
		KO-HATSU (コーハツ)	06-6352-3007	松井	E-3	5月6日
		チャレンジャー追手門店	072-643-4444	加藤	E-3	4月29日
		ゲームプラザ OKA3	072-671-5123	里見	E-3	5月4日
		ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-3	5月5日
		アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-4	6月23日
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	6月24日
		星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-4	6月30日
		アミューズメントパークエルロフト	0726-31-7161	久保	E-5	5月12日
		GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-5	5月13日
		GAME DINO 枚方店	072-846-3303	西浜	E-5	5月20日
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-5	5月19日
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-2	6月16日
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-2	6月17日
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-4	7月1日
中国・四国エリア	鳥取県	アミパラ鳥取店	0857-38-3283	鍵谷	F-1	4月7日
		スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	4月14日
	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	F-1	4月15日
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	4月8日
	広島県	JOY サンモール	082-241-8564	品川	F-2	5月13日
		フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-2	5月4日
		アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-2	5月12日
	山口県	プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-2	5月6日
		カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-2	5月5日
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	沖成	F-3	5月26日
	香川県	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-3	6月3日
		MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	6月2日
	愛媛県	GAMEショコラ	090-4339-1593	谷本	F-3	5月27日
九州エリア	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1	6月17日
		遊道楽 和白店	092-607-0990	後藤	G-1	6月10日
		天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-2	6月24日
		モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	G-2	[illegible]
		遊道楽一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-3	5月13日
	佐賀県	遊道楽本庄店	0952-41-2222	浅野	G-2	6月23日
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	森田	G-2	6月30日
	大分県	プラボ光吉店	097-567-0977	後藤	G-1	6月16日
	熊本県	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-3	5月12日
	鹿児島県	クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-3	[illegible]
	沖縄県	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-4	[illegible]

SOUL CALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道エリア	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	6月3日
		MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	5月13日
関東エリア	群馬県	プラボ太田店	0276-22-7500	山口	4月28日
		アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	5月6日
	埼玉県	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	4月29日
	千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	4月7日
	神奈川県	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	5月13日
東京エリア	東京都	トライアミューズメントタワー	03-5295-2345	桐生	5月26日
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	6月3日
		ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	5月27日
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	4月15日
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	4月8日
中部エリア	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	6月10日
	石川県	バイパスレジャーランド宇ノ気店	076-283-3078	大西	6月23日
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	5月20日
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	6月16日
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	5月5日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	6月10日
	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	6月30日
		GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	4月21日
		ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	5月27日
		チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	4月15日
	島根県	今出屋商店ゲームコーナー	0852-72-2550	赤山	6月24日
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	6月3日
	鹿児島県	チャレンジ	099-258-7865	坂口	6月2日

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	4月15日
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	5月26日
関東エリア	茨城県	ゲームパドック＋1古河店	0280-98-5161	加藤	4月7日
	群馬県	アミュージアム前橋店	027-237-4234	小見	5月19日
	埼玉県	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	6月17日
		プラボ上尾店	048-776-4379	平井	4月29日
	千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	6月10日
		メッセ102四街道	043-424-6070	榎	6月16日
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	4月1日
		ゲームインファンファン藤沢店	0466-25-3255	幸山	6月9日
東京エリア	東京都	ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	疋田	6月2日
		池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	4月22日
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	7月1日
東京エリア	東京都	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	5月6日
		ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	3月31日
中部エリア	福井県	ジョイランド江守店	0776-33-1900	宇野	4月28日
	岐阜県	ゲームハウス　アリババ	0584-92-5296	西田	6月23日
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	6月3日
	愛知県	ゲーム BOXQ2	052-452-0920	伊藤	5月13日
近畿エリア	大阪府	GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	4月14日
		キャンディウエスタン三国店	06-6399-6404	下田	5月12日
	和歌山県	アミュージアム和歌山店	073-431-2280	秋山	6月24日
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	4月8日
		サブカルチュア	092-922-6616	稲葉	5月20日
	大分県	J-BOΘWY	0977-67-6209	武中	4月21日
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	5月27日

HYPER STREET FIGHTER Ⅱ

タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	4月30日
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	古川	6月2日
関東エリア	栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	4月28日
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	6月3日
		アミュージアム前橋店	027-237-4234	小見	5月12日
	埼玉県	熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井	6月16日
		プラボ上尾店	048-776-4379	平井	4月21日
	千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	5月20日
		メッセ102四街道	043-424-6070	榎	5月13日
東京エリア	東京都	新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	7月1日
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	6月17日
		プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	阿部	4月14日
		池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	5月6日
		クラブ セガ 成増	03-5383-5712	矢島	5月27日
東京エリア	東京都	セントラルCLS聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	6月1日
中部エリア	新潟県	アミューズメントスクエア・チャンス白根店	025-362-6871	木下	5月19日
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	6月23日
	愛知県	プレイハード50春日井店	0568-52-8240	宇田	4月29日
近畿エリア	京都府	GAME'S DRAGON	075-822-3017	新庄	4月22日
		ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	6月24日
		ニューマンモス	075-982-1973	岩井	5月27日
	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	5月13日
		メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	6月9日
		プレイスポット UFO（長瀬UFO）	06-6721-9898	塚本	4月8日
	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	6月3日
	広島県	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	6月17日
	山口県	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	5月13日
	大分県	プラボ光吉店	097-567-0977	後藤	5月26日

鉄拳5 DARK RESURRECTION

チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北エリア	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	6月10日
		旭川スガイ アミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	6月9日
		スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	6月3日
	青森県	プラボ青森店	017-782-8022	三村	A-2	4月21日
	宮城県	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-2	4月30日
		スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	4月29日
	福島県	G3ボロス原町店	0244-25-3522	冨樫	A-2	4月22日
関東エリア	茨城県	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月28日
		セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月21日
		ナムコランド水戸店	029-241-3444	日向	B-1	4月15日
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-1	4月29日
	栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-1	4月14日
		ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4月8日
		プラボ宇都宮店	028-638-5011	村田	B-1	4月22日
	群馬県	プラボ太田店	0276-22-7500	山口	B-2	4月22日
		アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-2	4月28日
	埼玉県	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-2	5月3日
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-2	5月5日
		ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-2	4月21日
		熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井	B-2	5月4日
		デイトナⅢ 蕨店	048-269-8119	有賀	B-3	4月1日
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-3	4月14日
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-3	4月15日
		ナムコランド越谷店	048-960-2021	川田	B-3	4月8日
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-3	4月7日
		クラブ セガ 柏	04-7164-0866	竹内	B-3	4月21日
		ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-4	5月27日
		ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	高安	B-4	5月19日
		ゲームビンゴ	047-395-2065	吉田	B-4	5月20日
		ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	上川	B-4	5月26日
		ゲームチャリオット辰巳店	0436-41-9211	前田	B-4	5月13日
		イスカンダル	0120-010-267	設楽	B-4	5月12日
	神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-5	6月9日
		テクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	羽石	B-5	6月10日
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-5	6月24日
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-5	6月16日
		プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	中川	B-5	6月23日
		イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-5	6月17日
東京エリア	東京都	ナムコランド王子店	03-5959-9830	齋藤	C-1	6月30日
		プラボ中野店	03-5380-5442	山口	C-1	6月24日
		ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	C-1	6月17日
		プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-1	7月1日
		ゲームオスロー立川第2店	042-528-1771	田島	C-2	5月19日
		アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	金井	C-2	5月13日
		ACT拝島店	042-553-9919	大槻	C-2	5月12日
		セントラルCLS聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-2	5月6日
中部エリア	新潟県	チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-1	4月21日
		アミューズメントスクエア チャンス笹口店	025-240-3831	立川	D-1	4月15日
		新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-1	4月29日
		チャンス新発田店	0254-21-0383	大見	D-1	4月28日
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-1	4月22日
		パロ佐久店	0267-68-5248	小澤	D-1	4月14日
	富山県	ゲームセンターハローワールド	076-451-7881	広瀬	D-2	[illegible]
中部エリア	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	D-2	6月9日
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口	D-2	6月2日
		コスモパーク白山店	076-276-6336	畠中	D-2	6月10日
	福井県	サバエレジャーランド	0778-51-8598	生島	D-2	6月3日
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-3	5月20日
		ミラクル静岡	054-284-0099	植田	D-3	5月27日
	愛知県	キングジョイ	052-241-9515	武山	D-3	5月26日
		アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-3	5月19日
		ゲームファンタジーランド アトランティス	0562-33-8355	山本	D-3	5月13日
		プラボ名古屋店	052-683-8765	一木	D-4	6月10日
		ゲームクラブ ぽっぷⅡ	0586-24-6333	青木	D-4	6月3日
	岐阜県	ゲームプラザ 童里夢	058-272-2318	市川	D-4	5月27日
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-4	6月2日
		セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-4	5月26日
近畿エリア	京都府	下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月24日
	大阪府	アミューズメントパークエルロフト	0726-31-7161	久保	E-1	6月23日
		GAME DINO阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-1	6月17日
		GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	E-2	4月28日
		キャンディウエスタン三国店	06-6399-6404	下田	E-2	4月21日
		星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-2	5月3日
		ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-3	5月6日
		メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-3	5月19日
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-3	5月13日
	兵庫県	プラボ豊岡店	0796-24-2908	名須	E-1	7月1日
		リブロス元町	078-332-2464	諸冨	E-3	5月5日
		GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	5月12日
	奈良県	アミューズメントCUE奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-2	4月22日
	和歌山県	ピタゴラス	073-451-4161	長尾	E-2	4月29日
中国・四国エリア	鳥取県	プラボ鳥取店	0857-53-6855	徳中	F-1	4月14日
		スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	4月7日
	岡山県	アミパラ テクノランド	086-255-5612	藤田	F-1	4月8日
		ゲームセンターハッカー	086-244-8338	三好	F-1	4月15日
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	F-1	[illegible]
	広島県	アミパラキャッスル	084-925-8867	福村	F-2	6月17日
		アミパラ広島店	082-297-7135	安達	F-2	6月24日
		ナムコプリッズ広島店	082-222-8072	仲渡	F-3	4月29日
		フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-3	4月22日
		アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-3	4月28日
	愛媛県	プレイドーム松山	089-971-5786	佐藤	F-2	6月23日
		ナムコランド今治店	0898-34-1469	原嶋	F-2	6月16日
	山口県	カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-3	4月21日
九州・沖縄エリア	福岡県	amuplats天神	092-737-5500	田中	G-1	[illegible]
		ザ・サードプラネットコマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	6月2日
		AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-1	5月26日
	佐賀県	遊道楽本庄店	0952-41-2222	浅野	G-1	5月27日
	熊本県	フェスタ東バイパス	096-387-5539	寺崎	G-2	5月13日
		ワンダーシティ南熊本	096-375-1131	五藤	G-2	[illegible]
	大分県	プラボ光吉店	097-567-0977	後藤	G-2	5月6日
	宮崎県	アーバンスクエアバイパス店	0985-51-3252	児玉	G-2	5月4日
	鹿児島県	チャレンジ	099-258-7865	坂口	G-2	5月12日
		プレイランド フェニックス	099-253-4062	横村	G-2	5月3日
	沖縄県	ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	G-3	[illegible]
		アミューズJOYBOX	098-886-9429	長北	G-3	6月9日
		ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原	G-3	6月10日

Virtua Fighter 5

チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	[illegible]	[illegible]	日程
北海道・東北エリア	北海道	パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	4月21日
		スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	4月14日
	宮城県	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-2	5月19日
		スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月5日
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-2	5月12日
関東エリア	茨城県	セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月8日
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	5月4日
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-2	5月6日
		ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉	B-2	5月19日
		ジョイカム日立	0294-24-4539	千葉	B-2	5月5日
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4月15日
		GAME PANIC 佐野	0283-27-1829	川名	B-1	4月1日
	群馬県	プラボ太田店	0276-22-7500	山口	B-1	4月7日
		エクシブワールド by セガ	0274-22-8110	吉田	B-3	6月3日
	埼玉県	アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	6月10日
		ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-3	6月17日
		セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見	B-3	6月9日
		デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	B-4	5月12日
		ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-4	4月29日
		セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田	B-4	4月30日
		セガ ワール ド入間	04-2965-1813	森谷	B-4	5月3日
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤	B-5	6月16日
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-5	6月23日
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-5	6月30日
		ゲームビンゴ	047-395-2065	吉田	B-5	6月10日
		ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-6	5月20日
		ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	高安	B-6	5月26日
		チャリオット船橋店	0474-29-0406	石川	B-8	4月7日
		千葉レジャーランド成東店	0475-80-1777	上西	B-6	5月12日
		セガ ワールド 旭	0479-62-7101	池田	B-6	5月19日
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-7	7月1日
		ゲームシティ相模原店	042-786-1617	大野	B-7	6月23日
		パームトップス	046-223-7157	中島	B-7	6月17日
		CLUBSEGA 綱島	045-547-1199	清水	B-8	4月14日
		プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	中川	B-8	3月31日
		POWER STICK	0467-43-3034	塚本	B-8	4月8日
東京エリア	東京都	ゲームプラザ GAO 北千住店	03-3870-0381	畠山	C-1	4月21日
		東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	酒井	C-1	4月7日
		パンピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4月22日
		クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-2	5月6日
		ハイテクランド セガ 渋谷	03-3409-4737	渡邊	C-2	5月13日
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	4月30日
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-3	6月9日
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-3	6月16日
		ACT 拝島店	042-553-9919	大槻	C-3	6月2日
		セガワールドパルテノス	042-389-0551	松本	C-3	6月3日
中部エリア	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口	D-1	4月14日
		新潟 POPY	025-286-0763	宮川	D-1	4月7日
		プレイハウス エリナ	0256-82-4541	小川	D-1	4月21日
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	棚澤	D-2	4月30日
		ゲームパニック石和	055-261-8295	三枝	D-2	5月4日
	長野県	パロ佐久店	0267-68-5248	小澤	D-2	4月28日
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-2	4月22日
	富山県	ゲームセンターハローワールド	076-451-7881	広瀬	D-3	5月26日
		アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	D-3	5月19日
	石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-3	5月6日
		コスモパーク白山店	076-276-6336	畠中	D-3	5月12日
	福井県	セガ アリーナ	0776-52-0806	坂井	D-4	5月27日
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	6月3日
		ADX マミー笠松店	058-387-8456	高井	D-4	6月2日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	[illegible]	[illegible]	日程
中部エリア	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	D-5	6月9日
	愛知県	コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	6月10日
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-5	6月16日
		ゲームファンタジーランド ナイル	052-601-7817	野口	D-5	6月17日
		プラボ名古屋店	052-683-8765	一木	D-6	6月24日
		カレッジゼロ	052-806-6441	及川	D-6	6月23日
	三重県	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-6	7月1日
		セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-6	6月30日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	4月21日
		アミューズメント jungle 瀬田店	077-543-7040	原田	E-1	4月28日
	京都府	スターダスト	075-256-5603	嶋田	E-1	4月14日
		西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	E-1	4月15日
		ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-2	5月4日
	大阪府	ゲームプラザ ソフテム	06-6977-5566	谷村	E-2	4月22日
		ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-2	5月5日
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-2	4月29日
		チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	E-3	6月23日
		アミューズメントパークエルロフト	0726-31-7161	久保	E-3	6月16日
		メディアパーク リブロス古川橋店	06-6907-1122	西	E-3	6月24日
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	6月17日
中国・四国エリア	鳥取県	アミパラ鳥取店	0857-38-3283	鍵谷	F-1	6月10日
		スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	6月17日
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	F-1	6月9日
		ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	F-1	6月2日
	岡山県	アミパラ テクノランド	086-255-5612	藤田	F-2	5月20日
		ゲームセンターハッカー	086-244-8338	三好	F-2	5月19日
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-2	5月27日
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	F-2	5月6日
	広島県	アミパラキャッスル	084-925-8867	福村	F-3	4月28日
		アミューズメント ビートル2	0824-62-5504	藤田	F-3	4月21日
		アミパラ広島店	082-297-7135	安達	F-3	5月5日
		アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-3	4月30日
		ブラックジャック安古市店	082-876-0628	小田	F-4	4月22日
		フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-4	4月14日
	山口県	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-4	4月8日
		カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-4	4月7日
九州・沖縄エリア	福岡県	天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	[illegible]
		ザ・サードプラネットコマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	5月4日
		AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-2	4月7日
	佐賀県	遊道楽本庄店	0952-41-2222	浅野	G-1	4月30日
		フェスタ佐賀本庄店	0952-41-4820	粟屋	G-1	4月29日
	熊本県	フェスタ東バイパス	096-387-5539	寺崎	G-2	4月14日
	宮崎県	アーバンスクエアバイパス店	0985-51-3252	児玉	G-2	4月21日
	鹿児島県	クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-2	[illegible]
	沖縄県	ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原	G-3	[illegible]

闘劇'07

大会参加注意事項①

リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更は不可。また、誹謗中傷を含んだり、著しく公序良俗に反すると思われるリングネームおよびチーム名は、参加を見合わせていただきます。エリア大会出場権、決勝大会出場権を得たチームが、やむを得ない事情によりメンバーの欠員が出た場合でも、メンバーの補充や代替出場は認めません。その場合は欠員が出た状態のチームで試合を行ないます。

GUILTY GEAR XX ΛCORE

チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
北海道・東北エリア	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5月5日
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	4月28日
		MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	4月29日
		パロ札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	4月22日
		旭川スガイ アミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	4月21日
		スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	5月4日
	宮城県	プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-2	6月10日
		スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	5月19日
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	神田	A-2	5月26日
	山形県	J&B山大前店	023-625-5533	青江	A-2	5月27日
		スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-2	6月9日
	福島県	ドリームファクトリー郡山駅前店	024-921-7010	斉藤	A-3	5月18日
		スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	古川	A-3	5月12日
		G3ポロス原町店	0244-25-3522	冨樫	A-3	5月13日
		JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	5月6日
関東エリア	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-1	4月22日
		AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月13日
		セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月28日
		プレイステージ ウイン	029-302-3422	永山	B-1	4月14日
		鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月30日
		ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉	B-1	4月21日
		プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月29日
	栃木県	CAIRNS	028-636-3100	須藤	B-2	6月3日
		シーサイドリゾートアミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-2	6月9日
		GAME PANIC 佐野	0283-27-1829	川名	B-2	6月2日
		ファンタジーパーク	0287-37-5137	松本	B-2	5月27日
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	B-2	6月10日
		アミュージアム前橋店	027-237-4234	小見	B-2	5月26日
		プラボ太田店	0276-22-7500	山口	B-2	5月20日
		アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-2	5月19日
	埼玉県	デイトナⅢ 蕨店	048-269-8119	有賀	B-3	6月30日
		HAP' 1ゲームチッタウノ	048-844-8868	保科	B-3	6月24日
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-3	7月1日
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-3	6月23日
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤	B-3	6月17日
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-3	6月16日
		セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田	B-3	6月10日
		プラボ上尾店	048-776-4379	平井	B-3	6月9日
		ゲームファクトリーマグマ川越店	049-222-8839	高橋	B-4	5月4日
		デイトナ 志木店	048-487-5620	有賀	B-4	5月3日
		ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-4	4月30日
		セガ ワールド 入間	04-2965-1813	森谷	B-4	5月5日
		クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	勢島	B-4	4月22日
		熊谷ナムコランド	048-527-3675	大井	B-4	4月28日
		ゲームセンターリンリン	048-533-3054	平沼	B-4	5月12日
		セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見	B-4	4月21日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
関東エリア	千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡	B-5	5月20日
		ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-5	5月27日
		ゲームチャリオット誉田店	043-226-9510	鎗田	B-5	6月3日
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	6月2日
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-5	5月13日
		千葉レジャーランド成東店	0475-80-1777	上西	B-5	5月19日
		チャリオット五井店	0436-23-5533	平川	B-5	6月10日
		イスカンダル	0120-010-267	設楽	B-5	6月9日
		ゲームチャリオット姉崎店	0436-60-1508	林	B-5	5月26日
		メッセ102四街道	043-424-6070	榎	B-1	4月15日
	神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	B-6	4月15日
		テクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	羽石	B-6	4月21日
		プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-6	4月1日
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-6	4月8日
		クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-6	3月31日
		POWER STICK	0467-43-3034	塚本	B-6	4月22日
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-7	5月27日
		アミューズメントパーク ジアス上大岡店	045-847-4780	北崎	B-7	5月13日
		ゲームラボアップル	046-261-7642	海老沼	B-7	5月20日
		イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-7	5月6日
		パームトップス	046-223-7157	中島	B-7	5月19日
		ゲームインファンファン藤沢店	0466-25-3255	幸山	B-7	5月26日
東京エリア	東京都	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	C-1	5月26日
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	上原	C-1	5月27日
		石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-1	5月12日
		アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	金井	C-1	5月6日
		セントラルCLS聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-1	5月13日
		セガ ワールド パルテノス	042-389-0551	松本	C-1	5月20日
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-2	4月21日
		荻窪GAME－EXC	03-5397-9551	長山	C-2	4月15日
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-2	4月29日
		プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-2	5月3日
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-2	4月22日
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	5月5日
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-3	6月24日
		新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	C-3	6月23日
		TRF＠メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-3	6月17日
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-3	6月2日
		24mizuhobase	042-556-3817	下田	C-3	6月3日
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-3	6月10日
		ACT拝島店	042-553-9919	大槻	C-3	6月9日
中部エリア	新潟県	ゲームセンター GLAD	0258-36-7737	種村	D-1	5月3日
		チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-1	4月28日
		アミューズメントスクエア チャンス笹口店	025-240-3831	立川	D-1	5月4日
		新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-1	5月5日
		チャンス新発田店	0254-21-0383	大見	D-1	4月29日
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-2	4月21日
	石川県	コスモパーク タテマチ店	076-234-1181	桧山	D-2	4月8日
		コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	4月21日
		コスモパーク白山店	076-276-6336	畠中	D-2	4月15日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
中部エリア	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	D-2	4月1日
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	棚澤	D-3	6月9日
	長野県	パロ佐久店	0267-68-5248	小澤	D-3	6月10日
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-3	6月24日
		ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-3	6月17日
		ミラクル富士宮	0544-22-2567	山本	D-3	6月16日
		ミラクル静岡	054-284-0099	植田	D-3	6月23日
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	5月26日
		ゲームプラザ 童里夢	058-272-2318	市川	D-4	5月20日
		ADXマミー美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-4	5月11日
		遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	D-4	5月19日
	愛知県	ファンタジアン蒲郡店	0533-63-8880	壁谷	D-4	5月12日
		サムソン常滑店	0569-36-3066	吉田	D-4	5月13日
		小牧バッティング	0568-76-8046	水野	D-4	5月6日
		コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	4月15日
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-5	4月22日
		三郷バッティング	0561-52-4615	水野	D-5	4月28日
		PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本	D-5	4月21日
	三重県	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-5	4月29日
		セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-5	4月8日
		セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-5	4月14日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	6月9日
		アミューズメントジャングル南草津店	077-565-6404	前田	E-1	6月24日
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	E-1	7月1日
		スターダスト	075-256-5603	嶋田	E-1	6月17日
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	E-1	6月16日
		ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-1	6月23日
		西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	E-1	6月10日
	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	E-4	4月29日
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	4月30日
		星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-4	4月22日
		チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	E-2	5月27日
		アミューズメントパークエルロフト	0726-31-7161	久保	E-2	5月13日
		GAME DINO阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-2	5月19日
		ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-2	5月26日
		メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-2	6月3日
		ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-2	5月20日
		GAME DINO枚方店	072-846-3303	西浜	E-2	6月2日
		ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-2	5月12日
		チャレンジャーアパパ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-3	4月21日
		キャンディウエスタン三国店	06-6399-6404	下田	E-3	4月30日
		アミューズメント　スコット	06-6648-9922	坂元	E-3	4月28日
		キャンディウエスタン石橋店	072-761-8891	大西	E-3	4月29日
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-3	5月3日
		三宮サンクス	078-271-0335	乙井	E-3	5月5日
		GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	5月4日
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-3	4月22日
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3218	山本	E-4	4月21日
		アミューズメントCUE奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-4	4月15日

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程
近畿エリア	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-4	4月28日
		アミュージアム和歌山店	073-431-2280	秋山	E-4	4月22日
中国・四国エリア	鳥取県	プラボ鳥取店	0857-53-6855	徳中	F-1	6月16日
		スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	6月23日
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下問	F-1	6月30日
	広島県	JOYサンモール	082-241-8564	品川	F-1	6月24日
		フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-1	[illegible]
		アミパラ広島店	082-297-7135	安達	F-1	6月17日
		西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	F-2	4月8日
		アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-2	[illegible]
	山口県	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-2	4月7日
		アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	F-2	4月14日
		プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-2	4月1日
		カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-2	3月31日
	岡山県	アミパラ テクノランド	086-255-5612	藤田	F-3	5月13日
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-3	5月20日
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	沖成	F-3	[illegible]
	香川県	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-3	5月12日
		MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	5月6日
	愛媛県	プレイドーム松山	089-971-5786	佐藤	F-3	5月19日
	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1	6月3日
		天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	[illegible]
		遊道楽 和白店	092-607-0990	後藤	G-1	5月27日
		モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	G-1	6月10日
		ザ・サードプラネットコマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	5月26日
		サブカルチュア	092-922-6616	稲葉	G-2	5月6日
		遊道楽一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-2	5月12日
		AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-2	5月13日
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	森田	G-1	6月9日
	熊本県	セガ マービィー	096-351-6229	正岡	G-2	5月19日
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	G-2	[illegible]
		プラボ光吉店	097-567-0977	後藤	G-2	5月5日
	鹿児島県	チャレンジ	099-258-7865	坂口	G-2	5月4日
	沖縄県	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-3	4月14日
		アミューズJOYBOX	098-886-9429	長北	G-3	[illegible]

闘劇'07
大会参加注意事項②

決勝大会出場権を得た選手、およびチームは、同じタイトルでほかの店舗の予選に参加することはできません。チームのメンバーのかけもちや貸し借りも認めません。また、決勝大会出場権の権利譲渡は禁止となります。権利譲渡の事実が発覚した場合には、譲渡されたチームも失格となります。決勝大会出場権を得た選手、およびチームが、諸事情により出場を辞退する場合は、あらかじめ事務局に連絡をお願いします。

トップランカーに近付くためのコーナー！

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求していく当コーナー。今月はポップンミュージックの階段譜面と同時押し譜面について、POKOとたぬ＠ケチに直撃！　後半では、BEATDOWNとNAOPにおろそかになりがちな左手の鍛え方について語ってもらった。インタビューは本誌でもおなじみのKURIBOUだ！

トップランカーから学ぶ 階段＆同時押し講座

一口に階段譜面や同時譜面といっても、その種類はさまざま。今回はトップランカー決定戦に出場した、たぬ＠ケチとPOKOの二人に特殊な譜面についてレクチャーしてもらった。練習用に似た系統の譜面も挙げてもらったので、記事を参考にチャレンジしてもらいたい。

講師：POKO、たぬ＠ケチ

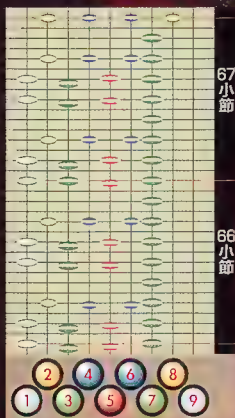
明日から使える同時押し講座

ズレ同時譜面

例題曲："カレー"（EX）

ズレ譜面の特徴は、一見すると普通の同時押しでも、32分や64分などわずかに拍子がズレて押しにくくなっていること。COOLを狙うためには細かい手の動きを気にしなければならず、一気に難度が上がる。

■ POKOのオススメ練習曲

ジャンル	難易度	LV
コンテンポラリーネイション2	EX	40
コアダストビート	EX	41
ピラミッド	EX	41
ヒップロック3	EX	42
トラウマパンク	EX	42

今回私が攻略するのは、"カレー"（EX）の最後。意識していてもやっぱり判別しにくいという、ズレ譜面です。

私の場合、1小節分を同時押しとして考えているのですが、ただ押すだけではいわゆる「あんみつ※1」になってしまいます。しかし、これは押し方次第で対処可能。わざと手を斜めにしてたたくことで、同時押しのタイミングがズレて、GOODが少なくなるのです。最初は難しいと思いますが、慣れればズレの修正精度上げていけるようになるので、スコアを伸ばしたい方にはオススメです。

さらに、ズレ譜面の最難関ともいえる「非常に押しにくい形な上にズレている」という譜面を攻略しましょう。"カレー"（EX）でいえば、終盤の③＋④＋⑥＋⑨という配置です。ここが、実は④＋⑥→③＋⑨とズレています。譜面認識が難しいので、BADを出す方も多いでしょう。こういう場合④→③を左手、⑥→⑨を右手で取るのが理想ですが、手が小さい方は⑥＋⑨を片手でたたくには無理があります。そこで、私は「高速スライド」で対処しています。⑥から⑨へスライドさせると次の譜面に対応しやすいからです。リズムを崩しやすい点に注意しつつ、練習してみてください。（POKO）

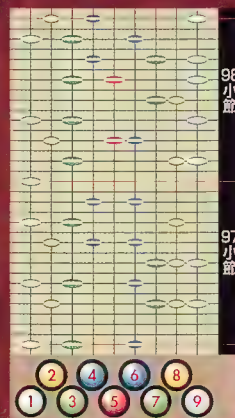
※1 あんみつ：わずかにズレのある譜面を、同時押しとして考えて取るテクニックの通称。

歯抜け同時譜面

例題曲："ユーラシアロック"（EX）

①＋②＋③などたたくボタンが三角形になる三つ同時押しや、①＋③など間が空いた二つ同時押しが入り交じる譜面。この種の譜面では、これらの同時押しが全体に散らばって、左右に大きく振られることが多い。

■ たぬ＠ケチのオススメ練習曲

ジャンル	難易度	LV
フロウビート	H	36
セツブン	EX	36
UKヒットチャート	EX	39
サイバーアラビアン	EX	39
フロウビート	EX	40

同時押しが多い曲は、リズムに乗りやすい曲であることが多いです。"ユーラシアロック"（EX）は同時押しラッシュが続いて一見難しそうですが、テンポを把握すれば無駄に力まずに済み、体力の節約になります。この曲に限らず、何度もチャレンジしたり、リズムがつかめていないならHYPERもプレイしてみると、新たな発見で道が開けるかもしれません。

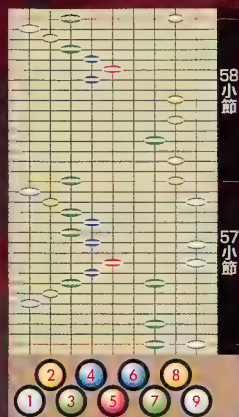
曲の後半にあるラッシュでは、左手は①、③くらいでしか動かさないので、右手に重点を置きましょう。右手の移動は左右に大きい上に三つ押しから二つ押しという切り替えが激しいため、押し間違えないために色をしっかり見てたたきましょう。

⑦＋⑧、⑧＋⑨など同時押しの軸に黄色が来ている場合は、⑧は人差し指と中指、⑨は薬指と小指で手を広げるようにたたくと、無駄無く次の動作につなげられます。普段からこのようなたたき方を意識して練習してみるのも、上達のコツです。

上記のオススメ練習曲も左右移動が激しい曲なので意識してみてください。同時押しの宝庫"セツブン"（EX）をほぼフルコンボでクリアできるようになれば、基本的な同時押しはマスターしたも同然です。（たぬ＠ケチ）

明日から使える階段譜面講座

片手処理階段

例題曲:“カーニバル”(EX)

片手で階段をさばきつつ、もう片方の手でほかのボタンをたたく高難度譜面。マスターすれば応用できる場所は多いので、チャレンジしてもらいたい。

最も簡単な「階段」の例としては、❶～❾まで順番に降ってくる譜面が挙げられます。単純に❶～❾まで押していくのであれば、途中で左手から右手に切り替えるだけでたたけるからです。しかし、「❶→❷→❸→❹→❺→❹→❸→❷→❶」という配置ではどうでしょう。これが片手のみでの処理を求められる「往復階段」と呼ばれる譜面です。私の場合は、❶～❺を片手で取るには手首と親指を使います。❶＝手首、❷＝中指、❸＝親指、❹＝人差し指、❺＝親指と割り当てて動かしていきます。往復させた場合はまた少し変わり、❸が親指ではなく手首に変わります。いろいろと試してみましたが、私にとってはこれが最善の押し方でした。

さらに指配置のほかに、階段譜面の対処には最も大切なものがあります。それが、リズムです。片手でたたくとリズムが崩れやすく、結局はBADやGOODを出してしまいます。そこで私は、「アクセント」を入れるようにしています。片手で階段をたたいているとき、ほかのボタンをたたいているもう片方の手でアクセントを付けてリズムを取るのです。

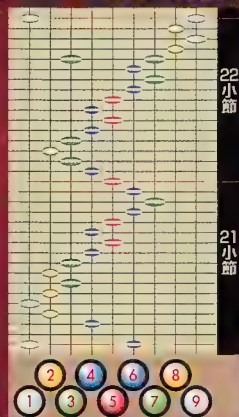
“カーニバル”(EX) 57小節目を例に説明しましょう。階段を片手でたたきつつ、もう片方で＋αをたたきます。❶→❷→❸＋❼→❹→❺＋❾という階段では、❸＋❼の部分と❺＋❾の部分でリズムを取ります。この場合右手が8分のリズムになるので、タイミングが安定します。考え方を変えれば、ただの同時押しですね。

これらは私の場合の話で、押し方はいろいろあります。自分に合った押し方を見付けるのも大事な上達方法ですので、皆さん参考にプレイしてみてください。(POKO)

■ POKOのオススメ練習曲

ジャンル	難易度	LV
ユーロビート	EX	38
パペットアンサンブル	EX	38
ターバン	EX	41
フィーバーロボ	EX	42
プログレッシブバロック	EX	42

ドリル階段

例題曲:“テクノポップ”(EX) ミラー譜面

細かく左右に往復する階段譜面で中盤～終盤にあることが多く、プレイヤーを悩ませる譜面の一つ。ランダムで形を崩して対処するのが一般的。

このタイプの階段の押し方は、大きく下記の三つに分けられます。

①ほぼ片手でさばききる根性派
②完全に指押しで器用に拾う技術派
③上、下ボタンで担当分ける分担派

②の指押しがベストなのですが、相当な技術が必要で、慣れないうちはコンボがつながる代償としてスコアがガタ落ちすることも。①は判定を的確に狙いやすいですが、体力の消耗が激しく、かなりの気合が必要。そこで今回は中級者でも習得しやすい③の分担押しをオススメしましょう。

人により押しやすい向きは異なりますが、右利きなら左から始まる階段の方が押しやすいと思いますので、今回はミラーで攻略してみます。

基本スタイルとして、上段のボタンを左手、下段を右手で担当します。階段の最初は❹→❷→❶→❷とくるので、❹を右手で❷を左手で、その後❶を右手で❷は左手でと、しっかり交互になるように意識しましょう。どうしても右手で❶が拾いにくい場合、左手で最初に❷→❶→❷をさばいてから、右手で❸、左手で❹とたたき直せばそのまま軌道に乗れます。

階段の終わり際で❸＋❼の同時押しが絡むところで少し右手での指押しなどが必要ですが、あとは比較的簡単です。ただし、階段の最後は❷＋❾の同時押しにもなっているので、❷の押し忘れには注意。2回目の階段の最初は1回目より簡単ですが、最後の折り返し部分が難所です。特に❹＋❾の❹と、❶＋❸＋❻での❻の押し忘れには気を付けてください。

いきなりの分担押しも難しいので、“バビル2世”(H)や“カーニバル”(H)で❶～❾を交互にたたく練習をするのも手。何度も繰り返し練習することがコツです。(たぬ@ケチ)

■ たぬ@ケチのオススメ練習曲

ジャンル	難易度	LV
バビル2世	H	33
カーニバル	H	33
アジアンミクスチャー	EX	38
スクリーン	H	40
スクリーン	EX	43

BEMANI研究コラム

地域ごとのプレイ方法の違い?

Text:赤男

ポップンミュージックのプレイスタイルは、地域ごとにいろいろな特色があるようだ。といっても、その傾向が強いプレイヤーが目立つというだけであって、当然皆が当てはまるわけではないことは、最初に断っておきたい。

関東と関西を例に出して、比較してみよう。大ざっぱにいうと、「関西＝できるだけ柔らかくたたく」、「関東＝できるだけしっかりと強くたたく」と分かれているように思われる。関東のプレイスタイルを見たときに、驚いた関西のプレイヤーも多かったようだ。

個人的な感想になってしまうが、関西でポップンをプレイしたときにボタンをたたいた際の感触が柔らかかったことに驚いた。指押しスタイルが主流なため、それに合わせてボタンの感触も柔らかくなっているようだった。逆に関東は、しっかり押す人が多いので、ボタンの感触は硬めなお店が多い。

トップランカー決定戦ではそれらの差を意に介さないスペシャリストが集っていた。だからこそ、あの素晴らしいプレイ、そしてスコアを出せたのだろう。

トップランカー決定戦出場者のように、卓越した技術があればあるほど筐体に左右される部分は少なくなっていく。

DrumMania V3

左手強化プロジェクト

今回は、DMシリーズ特有であるプレイスタイルである、「オープンスタイル」と「クロススタイル」のたたき方に重点を置いて、『DMV2』部門のトップランカーBEATDOWN氏と、「我々クラス」でお馴染みのNAOP氏に各スタイルについて聞いてみた。より上達するためのたたきかたを探ってみよう。 Text：飛鳥、協力：かわちー

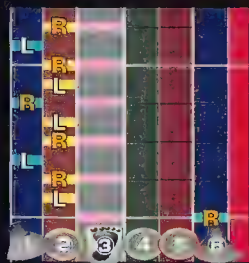
クロススタイル
体の前で腕を交差し、右手がハイハット、左手がスネアというホームポジションを取る。大部分を交互にたたくことができ、シングルストロークを多用する。

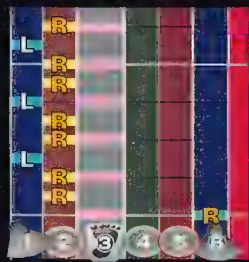
オープンスタイル
右手がスネア、左手がハイハットというホームポジションを取るスタイル。交互にたたけない譜面も存在するため、ダブルストロークを使用する場面も多い。

オープンとクロスを意識して使い分ける

オープンは、基本的に右手を右側、左手を左側に置くため重心が安定するが、譜面によってはダブルストロークなどで片方の手を酷使することもあり、疲れやすい。クロスは、交互にたたくことで両手をまんべんなく使うため疲れにくいが、ハイハットやシンバルなどを右手で処理するため、左右に振られることが多く、体が不安定になりやすい。ここでは、特徴となるダブルストロークと交互にたたく方法の違いについて見ていこう。

下の譜面は"Timepiece phase II"（EXT）の42小節目を、それぞれのたたき方で再現したもの。交互にたたく場合は、ハイハットとスネアを両手で交互にたたいていくため、リズムがつかみやすくPERFECTを狙いやすい。ダブルストロークは、たたきながら手がクロスしないので混乱することが無く、たたき損なうことも少ないためコンボを伸ばしやすい。どちらがいいとは一概に言えないが、その場その場に合ったたたき方を使い分けていくことで、さらに上を目指せるのではないだろうか。

交互にたたく場合

NAOPのいう「美しいたたき方」を見せる絶好の譜面。交互にたたくことにより、後ろから見て体に無駄な動きが無くなる。一定のリズムを維持できるため、PERFECTを狙いやすい。

ダブルストロークの場合

オープンスタイルとの関係で、スネアをすべて右手が、ハイハットをすべて左手が担当。それぞれの手が担当する場所が分かれているため無理に交互にたたかずに済み、コンボミスを減らせる。

BEATDOWNに聞く

オープンとクロスを両立させるには？

BEATDOWN
『DMV2』の初代トップランカー。決勝大会Final RoundでのNAOP氏との"White tornado"対決は、必見。

――曲の中で、オープンとクロスを使い分ける部分はどんな場面でしょうか？
例えば、下の譜面1の場合は、クロスから入って交互に、譜面2の場合ならオープンから入って交互にたたきます。一番のポイントは、ハイハットから入る場合、オブジェがどれだけ多くても、シンバルを除いた個数が奇数ならオープンから、偶数ならクロスからになることです。

譜面1

譜面2

――具体的には、どんな曲でしょうか？
"Funky sonic World"のような曲は、全部どちらかのスタイルに偏ってたたくと体力が持たないので、「ここからここまではクロス」、「ここからはオープン」と使い分けた方がいいです。

――オープンとクロスの両立を目指すための練習方法や練習曲はありますか？
交互にたたける譜面はなるべく交互でたたくよう意識すると、左手も右手もほぼ同じ回数使うので、それだけで練習になると思います。
練習するなら、早いハイハット刻みがある、"Save A Little Something"、"二人はラブラブ（仮）"などをプレイするのがオススメです。

NAOPに聞く

オープンとクロスを使い分けて魅せるポイント

NAOP
トップランカー決定戦ファイナリスト。「我々クラス」に所属し、「美しいたたき方」にこだわったプレイが特徴。

――オープンのプレイヤーが、クロスを練習するために必要な練習方法や練習曲は？
クロスに体を慣れさせるために、まずは難易度の低い曲から順に練習していくのが一番です。手順の組み直しが必要になる曲も出てくるので、"Sing A Well"や"天体観測"など単純なものから始めてゆっくりと練習していき、そこから速度（BPM）と技術（スネアやバスとのコンビネーション）の二つの要素に分けて、並行して練習していくといいです。
技術面でのオススメ練習曲は"E-MAIL ME!"、"CASSANDRA"、"Infinite"、"Metal Queen"、"tomorrow"などです。いろいろなパターンの楽曲で練習を積み重ねることが大事ですね。

――オープンとクロスを使い分けて魅せるには？
交互でたたく手順を自分の中で作ったときに、クロスではできそうにもない部分がある場合は、譜面の流れに逆らわずそのままオープンでたたくか、直前もしくは直後でダブルを使ってクロスでたたくかという選択ができます。これは人それぞれで、やりやすい方やこだわりたい方でプレイするのが一番だと思います。
ただ、キレイに魅せる上で最も重要なのは「どうたたくかを決めておく」ことなので、「事前に譜面を理解しておき、余裕をもってたたく」ようにしましょう。無理の無いたたき方を考えていくと、クロスとオープンを使い分ける部分も見えてきますよ。

INTERVIEW with TOP PLAYER

「GuitarFreaksV2」Final Round進出

KURIBOU

トップランカー決定戦『GuitarFreaksV2』部門を大いに盛り上げてくれた立役者の一人、KURIBOU氏にインタビュー！

盛り上げることが九州の役目!?

――トップランカー決定戦に参加しようと思ったきっかけは？

KURIBOU　自分の実力を試したいから……と言いたいところですが、リザルトとは関係無く「観客を沸かせたい」というのが当初の目的でしたね。大会前には、「馬鹿をやって盛り上げるのが九州の役目だ」とまで言っていたくらいです（笑）。実際、俺とⅡDX部門九州・沖縄エリア代表のKENTANは全く緊張していませんでした（笑）。現在「シュンちょび」という名前でプレイしているDM部門のDML君も九州・沖縄エリア代表だったのですが、彼はかなり緊張していたようですね。でも、もし次のチャンスがあれば、きっと何か面白いことをしてくれると思います（笑）。

――決勝大会の切符を手に入れたときは、どのくらい練習されましたか？

KURIBOU　かなり練習しましたね。"White tornado"をひたすらプレイして、中盤のトリルまで安定させました。本番では、遅延ワイリングを狙い過ぎて不本意な結果でしたが（笑）。"HEAVEN'S COCKTAIL"も、譜面を理解するまでずっとプレイしましたね。

――大会では正規譜面でのプレイとなりましたが、実際やってみてどうでしたか？

KURIBOU　もともと正規譜面を中心にプレイしているタイプなので、大会でもいつも通りにプレイできました。得意な曲でも苦手な曲でも、「こんな譜面が!?」と驚くことは無かったです。

――決勝会場で実際にほかの人のプレイを見てどう思われましたか？

KURIBOU　俺なんかが決勝に進んでよかったのかなと思いました。Final Roundに進んだお二人はもちろん、IOWAさんの"White tornado"のつなぎを見たり、KA289KIN君が"MODEL DD2"を安定してつなげるという話を聞いたときは、実力が違い過ぎると思って顔が青ざめました（笑）。

BOBSAPPE、ILYA-STKと共に、「プログレッシブコース」再現というパフォーマンスでFinal Roundを楽しむ懐の深さを見せた。

唯一のフルコンボ達成

――お一人だけ"HEAVEN'S COCKTAIL"をフルコンボして会場を驚かせてくれましたが、そのときはどうでしたか？

KURIBOU　実は前日まで、あの曲はAかギリギリでSを取るのがやっとだったんですよ（笑）。上京した際に、家に泊めてくれたF.E.L君がその様子を見ていたんですが、「俺と変わろうか!?」と冗談を言われたくらいです。でも、そのときに「ははは、ありがと……（お前本番見とけよ）」と心の中で誓ったんですよ。だから当日フルコンを達成したときは、うれしいという気持ちより、F.E.L君を見返すことができて「これで馬鹿にできんやろーが！」と一人で勝ち誇った気分でいました（笑）。

――決勝大会Final Roundでは「プログレッシブコース」を再現されていましたが、実際にプレイされてみてどうでしたか？

KURIBOU　やはり佐々木氏は強かった、という一言ですね。あんな曲と譜面を作られては、こちらもお手上げです。これは杞憂に終わって幸いだったんですが、当時は発狂曲が苦手だったので、どれか1曲くらいは落ちてしまうんじゃないかと不安でしたね。正直、Final Roundはドラムの課題曲がうらやましかったです（笑）。

――決勝大会での調子はいかがでしたか？

KURIBOU　あの当時にしては、なかなか好調だったと思います。"子供の落書き帳"でSが出たときはうれしかったですね。ILYA-STK君に大差で負けていましたが（笑）。これが格の違いか……と思いました。

普段のプレイについて

――GFシリーズをプレイし始めるきっかけは？

KURIBOU　「GF 8th」のPower Up Ver.が出た際にエントリーカードが導入されて、見ているとみんなすごく楽しそうにやっていたんですね。それで、俺も波に乗ろうと思って始めてみたら、見事にはまりました（笑）。

――普段ほかのBEMANIシリーズはプレイされますか？

KURIBOU　基本的に音楽シミュレーション系であれば、すべてのシリーズをプレイしています。初めはDDRシリーズをメインに遊んでいたんですが、『GF 8th』からGFシリーズへとメインを変えました。ほかには、ⅡDXも現在進行中でKENTANに鍛えられて頑張っています。どれも楽しんでプレイできればいいですね。

観客を沸かせたい、という思いで大会に参加しました

PROFILE

九州・沖縄エリア代表として出場し、トップランカー決定戦『GFV2』部門3位の座に着いたプレイヤー。1st Roundでは一人だけ"HEAVEN'S COCKTAIL"のフルコンボ達成という快挙を成し遂げた。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2　若き獅子の鼓動

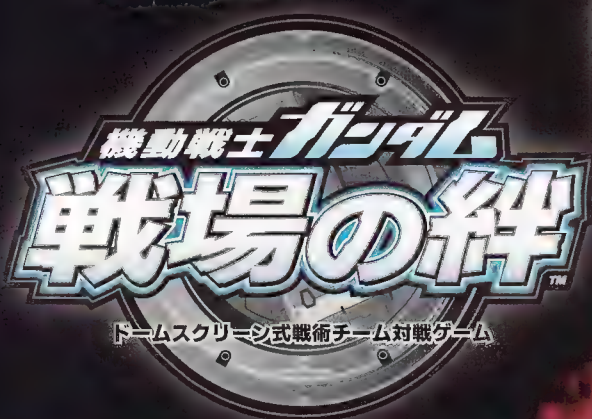
遊戯指南書 奮迅之心得

定価：1,143円＋税

バージョン2.1完全対応！

©SEGA

2月に姿を現した　絶賛発売中の

チーム戦術を身に付け仲間と共に勝ち上がれ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム　戦場の絆

VICTORY MANUAL

定価：1,429円＋税

©創通エージェンシー・サンライズ

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

セガの新作メダルゲーム2連発!!

トアミーギョ	
■メーカー	セガ
■ジャンル	マスメダルゲーム
■操作方法	ダイヤル式メダルシューター
■発 売 日	2007年夏予定
■使用基板	LINDBERGH

ミラージュワールド	
■メーカー	セガ
■ジャンル	マスメダルゲーム
■操作方法	メダルシューター+メダルガン
■発 売 日	未定
■使用基板	専用基板

今、漁がアツイ!

現在全国のゲームセンターで大好評稼働中の『アミー漁』に続編が登場！　ダイヤルで魚を狙い、メダルを投入して捕獲するのが基本ゲームシステムであることは変わらず、演出やミニゲームがパワーアップしているぞ！

LINDBERGHで描かれた魚や水棲生物は非常に美しい。眺めているだけでも楽しいぞ。

僕たちを捕まえられるかな?

新しいチャンスがいっぱい!　大漁だ〜

開発者から一言!

『アミー漁』が『toアミー漁』に大幅進化です！　ステージやお魚の追加はもちろん、最大払い出しが4000枚とこれまでの倍に！　新システム「激・大量スロット」は、一気にジャックポットに発展する激熱なイベントです。共通イベントも新しく追加され、今度のアミもヤメラレナイ、トマナライ!!

メダルを撃つ楽しさを知れ!

セガのもう一つの新作はファンタジーRPGの雰囲気を持つ『ミラージュワールド』だ。基本はプッシャー+スロットだが、ゲーム中のいたるところにメダルを撃ち出すメダルガンを使ったイベントが盛り込まれている。安心して遊べるプッシャーに、緊張感溢れるガンシューティング要素が楽しくてしょうがない!!

基本はお馴染みのプッシャーだぞ!

メダルシューターでメダルを転がし、スロットを回そう！　絵柄がそろったら、メダル払い出しやメダルガンの弾補充など、いろいろな良いことがあるぞ！

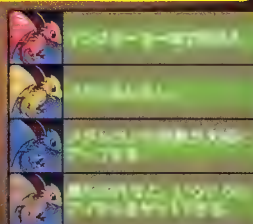
数字がそろうだけでなく、出現した絵柄によってプレイヤーにさまざまな恩恵がある。じっくり遊ぶのがオススメだ。

ボスを倒してお宝ゲット

「鏡の欠片」を3枚集めて、「破邪の鏡」を完成させると(スーパー)ジャックポットゲームにチャレンジできる！　メダルガンで勝負だ!!

スーパージャックポットチャレンジでは、メダルガンで狙いを定め、六カ所の弱点に撃ち込もう。成功すれば大量のメダルをゲットできるのだ!!

ドラゴンを育てれば断然お得!

上記画面写真の左側にある「ドラゴンの卵」はスロットのストックが10を超えると成長する。さらにストックを増やし続けると卵が孵化するのだ。生まれたドラゴンの色により、さまざまな効果があるぞ(右記参照)。

開発者から一言!

メダルを撃ち出す射的感覚が楽しい、全く新しいタイプのメダルゲームです。ターゲットをガンガン撃って、多彩なメカギミックと光の演出をお楽しみください！　子供から大人まで楽しめる『ミラージュワールド』、見かけたらぜひ遊んでみてください！

家庭用も発売され、ついに最終回!

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART 3XTENSION

DC版も発売され、とうとうこのコーナーも最終回! 前号の告知通りフィギュアの原型写真と、発売直後の家庭用でのストーリー分岐点をご紹介! 連載が終わっても、エグゼリカの熱は冷めることはない!

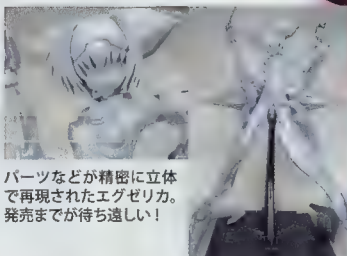
CONSUMER

ストーリーモードで分岐点!?

ついにDC版が発売された本作。追加されているストーリーモードには分岐点が存在するぞ。その条件はノーコンティニューでクリアすること。その後のストーリーは自分の目で確かめてほしい。

GOODS

フィギュアの原型写真公開!

発売までまだ期間があるものの、フィギュアの写真を初公開! これは、(有)アルターから発売される爪塚ヒロユキ氏のもの。フィギュア自体は夏発売予定だが、それまでこれを見ながら完成品を想像しててくれ!

パーツなどが精密に立体で再現されたエグゼリカ。発売までが待ち遠しい!

ちょっとイイ話

エグゼリカを作った男たち ／Hirune

と、いうわけで、ちょっとイイ話も今回で最終回です。『エグゼリカ』のプロジェクトがスタートしてから2年半ほどになりますが、思えば遠いところまで来たものです。開発には苦難も多くありましたが、エグゼリカと共に過ごした時間は私の人生の中で忘れることができません。皆さまの愛に育まれた『エグゼリカ』がここまで大きくなり、開発者として本望です。

では最後に、『エグゼリカ』を応援してくれて本当にありがとう! また、きっと会えると思います!!

連載中、思わぬご支持をいただきましたが、これを書いている時点では、まだフィギュアの監修作業ほか、いろいろ残っていたりします。今はただ、四コマでエグゼクマに代弁してもらったように「ありがとうございました」という感じです。それでは、またどこかでお会いしましょう。 (GRA)

まんが:GRA

ちょっとイイ話 瓦版 四コマにあるようにエグゼリカの3サイズ訂正です。正しくは、B77 W54 H80になります。ってことで、皆さんよろしくね(笑／←何を?)。(GRA)

プライズワンダーランド

アイコンの見方

3月にお目見えする至高のプライズはこちら！
お気に入りの一品をゲットできれば、ひと足先に
春がやってくるかも？

ドラゴンボール 陶器の仙豆壷＆仙豆風枝豆

バンプレスト／3月中旬登場／全1種

たった一粒で疲労が吹っ飛ぶ超便利アイテム、あの「仙豆」がプライズに！　仙豆が入っていた壺と、レトルト加工された枝豆がセットになっているのだ。

ガンダムシリーズ DXガールズフィギュア ～カードビルダーオペレーター0083ver.～

バンプレスト／3月下旬登場／全2種

『ガンダムカードビルダー』の隠しオペレーター、レイコとキャシーのフィギュアがパール塗装で再登場！　最新作『0083』の稼動に合わせ、背中にプリントされているロゴが一新されているぞ。

背中に「0083」のロゴが！

仮面ライダー電王 フィギュアキーホルダー

バンプレスト／3月下旬登場／全5種

"最初からクライマックスだぜ！"というセリフが話題を呼んでいる『仮面ライダー電王』のプライズが始動！　今回は、電王のソードフォームとロッドフォームの2種類をキーホルダー化だ!!

キャッチ・ザ・ドッツ ボンバーマン

タイトー／3月下旬登場／全2種

懐かしのドットアートが堪能できるプライズ版ドッツシリーズも、いよいよ第9弾。名作『ボンバーマン』から、ボンバーマンセットとアイテムセットの2種類が登場だ。

ガンダムシリーズ スペシャルクリエイティブモデル ～ガンダム試作03号機編～

バンプレスト／3月下旬登場／全2種

抜群のプロポーションと可動性の高さに定評のある、アクションフィギュアシリーズ最新作。ガンダム試作03号機"ステイメン"と百式の勇姿が、今ここによみがえる!!

月面兎兵器ミーナ ヘルシースナック

セガ／3月上旬登場／全2種

1月からTVアニメがスタートし、話題沸騰中の『ミーナ』。その世界観をイメージした、ニンジン味のスナックが登場！　大満足間違い無し!!

新世紀エヴァンゲリオン オルゴールフィギュア Ver.3

セガ／3月中旬登場／全2種

TVアニメのエンディングで使われた「FLY ME TO THE MOON」の音色が心地よい、フィギュア付きオルゴール。憂いを帯びた綾波とアスカの表情にちょっとドキドキ!?

月面兎兵器ミーナ エクストラフィギュア Vol.3

セガ／登場中／全2種

主人公・月城ミーナに続いて、大月ミーナと水無月ミーナが立体化！　二人の勇姿はもちろん、黒カブとプチトマトを模した独特の武器も忠実に再現しているぞ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

資料請求カード (平成20年2月28日まで有効)

月刊アルカディア(4月号)

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　年　月
氏名		性別　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　－　－
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

※全ての項目に記入されない場合、資料が届かない事があります。

欲しいゲームソフト	

※規定やソフト内容等により、当選対象にならない場合があります。

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ 全校
- □ 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- □ バンタン電脳ゲーム学院
- □ 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院
- □ 学校法人・専門学校 HAL大阪(現・コンピュータ総合学園HAL)
- □ 学校法人・専門学校 HAL名古屋(現・コンピュータ総合学園HAL)
- □ アミューズメントメディア総合学院

資料のご請求をいただく際にご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより取り扱わせていただきます。なお、上記各専門学校からお客様に対して、直接、ご希望の資料のお届け、セミナー・講座のご案内をさせていただきますので、お客様の個人情報を各専門学校へ提供させていただくことについて、予めご了承ください。

なお、お送りいただいた資料請求カードの集計及びお客様に対する資料発送等の業務につきましては、有限会社ザッシュに委託しております。

切り取り線

郵便はがき

150-8790

020

料金受取人払

渋谷局承認

9033

差出有効期間
平成20年2月
28日まで

郵便切手は
いりません

渋谷区南平台町15-1
ライオンズマンション南平台506

(有)ザッシュ
「月刊アルカディア」資料請求係

好きなゲームが抽選で3名に当たる!

切り取り線

ゲーム業界で働く一番の近道、それはゲームスクールだ。では、実際どれくらいの実績があるのだろうか？　就職するための秘密はどこにあるのか？　今回のスクール特集では、各スクールの"就職パワー"をチェックしてみた。キミの実力を何倍にもしてくれるゲームスクールに通って、クリエーターデビューを勝ち取ろう！

この学校で学んでよかった!!

- 学校法人 専門学校 HAL大阪・名古屋 2008年4月校名変更予定 現校名:コンピュータ総合学園HAL
- 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院
- バンタン電脳ゲーム学院
- 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- アミューズメントメディア総合学院

祝 就職決定 祝

これまでの就職先実績一覧です。

アークシステムワークス／アイ・ティー・エル／アイアイシー／アイディアファクトリー／アトラス／アニマ／アニューズ／アルカディアプロジェクト／アルゼ／アロワナ／イクサ／インターハート／インタラクティブブレインズ／インフォメーション・クリエイト・システム／ヴァンテルシステム／ウェブドゥジャパン／エイタロウソフト／エイティング／エイビット・ネット・プロ／エーワントラスト／エスタディオ／NTTシステム技研／エピクロス／エム・ビー・エー　インターナショナル／エレクトロニック・アーツ／エレメンツ／オープンドア／ガイアックス／カナバングラフィックス／カプコン／ガンホー・オンライン・エンタテインメント／キャメロット／キューエンタテインメント／グラスホッパー・マニファクチュア／グリーンウッド／グリーンシステム／クロスノーツ／ケーブルエンタテイメント／ゲームアーツ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／ゴンゾ／コンピー／サーカス／サイバーステップ／サクセス／サンレックス／システムイオ／シャノン／ジャム／シンクアーツ／スウィッシュ・ジャパン／スカラベスタジオ／スクウェア・エニックス／スクリプトアーツ／studio A－CAT／スタジオエム／スタジオフェイク／ステイ／スティング／セガ／セブン・アークス／ゼロソフトウェア／ソニー・ミュージックエンタテインメント／第一情報システムズ／ダイス／タカラアミューズメント／タキオン／タケ・ビジョン／タケミコンピュータサービス／チェースシステムズ／チュンソフト／テクノパワー／テクノブラッド／テクモ／デザイネイション／デザインファクトリー／デジターボ／デジタル・デザイナーズ・スタジオ／デジタルゼロ／デックスエンタテインメント／デュアル／デューンネットワークス／トーセ／ドリームス／トレード企画／ドレミファ／ドワンゴ／バンダイナムコゲームス／ナムコ・テイルズスタジオ／日進研／日本クリエイティブ／日本情報産業／ネクシィーズ／ネクスエンタテインメント／ノイズファクトリー／ノーチラス／日本モリア／バーンハウスエフェクト／ハイド／バサラ／ハムスター／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／マイクロソフト／マトリックス／魔法／モノリスソフト／ユークス／レベルファイブ

その他多数!!　まだまだあるよ!!　詳しくは各スクールページで!!

無料で資料請求しよう!!

このはがきか、ケータイから無料で各学校の資料請求ができる！　ケータイの場合は、このQRコードからGO!

iモード用特別サイト、ファミ通EZDX、ファミ通S!アプリからの資料請求はいずれも無料ページにてアクセスできます。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。なお当選者への発送は5月中旬を予定しています。

好きなゲームが抽選で3名に当たる!

- このQRコードを読み取ってください。
- Yahoo!ケータイ→メニューリスト→ケータイゲーム→ファミ通S!アプリ
- EZトップメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→総合→ファミ通EZDX

PR

ヒューマンの学生さんの意欲の高さを感じます。

株式会社フロム・ソフトウェア業務部
立野怜子さん

ヒューマンの学生が優れているところは？

立野さん：積極的に動こうという意識が強く、自発的な学生さんが多いと感じています。いろいろなスクールにインターン生の募集をするのですが、一番応募が多いのはヒューマンさんですね。それぞれの学生さんですと、齋藤くんは動きがよく、任せたことはしっかりこなしてくれますし、それ以外のことも気がついたら手を動かしてくれます。また、わからないことはすぐに質問をして、積極的に仕事をしてくれています。西川くんはていねいに仕事をしてくれるので、ミスが非常に少ないですね。一つひとつの作業をしっかりやってくれています。二人とも現場での評価は高いですよ。

フロム・ソフトウェアさんが求める人材像を教えてください。

立野さん：ただ流れてくる仕事をこなしていくのではなくて、自分のやるべきことをやったうえで、それ以上のことにどう関わっていくかが大事でしょう。自分で考えることや、積極的に手を動かすことが求められます。また、仕事は相互コミュニケーションの上に成り立っていますので、意思疎通がきちんとできることが重要ですね。

協力サポートで実践力を実証！ ヒューマンで学んでよかった!!

株式会社フロム・ソフトウェアでインターン！ ゲームプログラム専攻2年★齋藤徳也さん

ゲーム業界に進もうと思った理由は？

齋藤さん：小学校１年生の時に、テレビでテストプレイヤーの特集をやっていて、「ゲームも仕事になるんだ」と気がついたことです。

インターンは毎日が勉強。学はないと仕事をもらえませんから、本当に必死です！

ヒューマンを選んだ理由は？

齋藤さん：就職率が高いことと、見学をして気に入ったからです。親に「ゲーム業界に早く入りたいから、大学ではなく専門のスクールに進学したい」と頼んだところ、「そんなに甘くないからダメだ」と言われ続けました。でも、ヒューマンの見学に同行してもらったところ、最後には進学を認めてくれました。

インターンではどんなお仕事をされていますか？

齋藤さん：敵の思考ルーチンを制作しています。「プレイヤーがこう動いたときに、敵がこう動く」という仕組み作りですね。最適だというものを組めたときは、大きな達成感があります。

就職の手応えはどうですか？

齋藤さん：インターンに派遣していただいたことで、就職に対しての自信がつきました。何より上司の方々と作り上げていく仕事が楽しくて、「やっぱりこの業界に関わっていきたい！」と改めて感じました。できればこのインターン期間で認めてもらってフロム・ソフトウェアさんに入社したいです。

スクール選びのアドバイスをお願いします。

齋藤さん：見学をして、納得できたら入学した方がいい思います。自分が一番やる気を出せそうなスクールを選ぶべきですね。ヒューマンは校風が明るく、やる気を引き出してくれるスクールですよ！

齋藤さんの作品
齋藤さん率いるチームが"ヒューマンゲームアワード"に出展した作品、「童戦」。童話をモチーフにした格闘ゲームで、恐い雰囲気をうまく演出している。

株式会社フロム・ソフトウェアでインターン！ ゲームプログラム専攻2年★西川智規さん

ヒューマンを選んだ理由は？

西川さん：少人数制だったことが一番の理由です。入学前に見学を数回しましたが、講師の方々が個別に指導をして、しっかりとサポートしてもらえそうだと感じました。

インターンでは、ヒューマンの授業で学んだプログラムの考え方が役立っています。

役立った授業は？

西川さん：1年次の最後に行なったチーム制作です。これを通じて、コミュニケーション能力が磨かれたと感じています。また、有名クリエイターによる講演会も役立ちました。プロのノウハウを吸収できたと思います。

インターンに採用されたポイントは？

西川さん：面接の練習をたくさんしたことです。先生にチェック項目を付けていただき、反省点を洗い出して復習しました。また、ヒューマンフェスタなど公の場に出て話すことが多かったので、経験を積めたと思います。緊張せず、リラックスして面接に挑むことができるようになりました。

将来の目標を教えてください。

西川さん：まずは、このインターンで与えられた仕事をしっかりやり遂げたいです。将来的には、看板となるような大作の制作に関わりたいと思っています。

スクール選びのアドバイスをお願いします。

西川さん：自分が何をやりたいのかを理解して、それに合ったスクールに行くことが大事です。ヒューマンは自由な校風で過ごしやすく、先生がフレンドリーで接しやすいです。非常に学びやすいスクールだと思いますね。

SCHOOL GALLERY

TOPICS

スクール・インフォメーション

ヒューマンでは学校説明会・体験入学・業界セミナーを随時開催しています。これらに参加して、ゲーム業界への第一歩を体感してみませんか？

札幌校
●3月10日(土) 13時～ 「あの大物 ゲームクリエイターによるセミナー!」
●3月17日(土) 13時～ 「とにかく楽しいゲームキャラクター制作に挑戦！」

仙台校
●3月4日(日) 13時～ 「大学生・社会人のためのゲーム業界就・転職セミナー」

名古屋校
●3月4日(日) 13時～ 「一日ゲームまるわかりガイダンス」
●3月18日(日) 13時～ 「ゲームキャラクター制作の道」

大阪校
●3月11日(日) 13時～ 「ゲームクリエイターのお仕事まるわかり講座」
●3月17日(土) 14時～ 「キャラクターデザインをしよう!」

広島校
●3月11日(日) 13時～ 「ゲーム業界ってどんな所？業界セミナー」
●3月24日(土) 13時～ 「本気でゲーム業界を目指す人向けゲームクリエイター体験」

福岡校
●3月11日(日) 13時～ 「ゲームクリエイター★就職ストーリーのすべて」
●3月21日(祝) 13時～ 「ゲーム業界★大解剖!!まるわかり講座」

初心者からプロになれるクリエイタースクール！

バンタン電脳ゲーム学院

バンタン電脳ゲーム学院は、数多くの初心者をプロのクリエイターとしてデビューさせている名門スクール。"100%現役クリエイター講師"の実践授業と優れた就職サポートで高い就職実績を誇っている。

実践授業と優れた就職サポートでバツグンの就職実績！

初心者でも不安ナシ！

初心者からプロになれるスクールとして、抜群の実績を持つクリエイタースクール、バンタン電脳ゲーム学院（以下、バンタンと略）。入学時の初心者比率は90パーセント以上、入学者のうち大卒者やフリーター・社会人経験者は40パーセント以上。出席率の高い学生はしっかりと就職を決めており、入学時の状態を問わず、バンタンならば努力がしっかりと実を結ぶ。その証拠に、平成18年度卒業の学生は、秋の時点で120名以上が内定を獲得しているのだ。

就職に特化した実践授業！

コースは職種別の学部と専攻に別れており、それぞれの目標に特化。オンラインゲームマスター専攻やゲーム雑誌・攻略ライター専攻など、他のスクールには無い独自の専攻も魅力的だ。実習をメインにした授業を支える講師は、"100パーセント現役クリエイター"。例えば、「三国志大戦」などのイラストで有名な広瀬総士氏など、一流のプロが講師なのである。

また、バンタンの授業で特筆されるのは、1年次の1学期からスタートするビジネスマナーの授業。専任の講師によって基礎から磨かれるため、付け焼き刃の就職対策に終わらず、プロになってからも役立つ本当のコミュニケーションスキルを身につけられる。加えて、バンタンが各企業と共同で設置するスタジオでは、実際に仕事を請け負って働きながら学ぶことが可能となる。就職サポートも学内企業説明会や就職オーディションなど豊富に用意されており、学内でのチャンスは非常に豊富となっている。実際、この学内企業説明会や就職オーディ ションで早期の内定を獲得した学生は非常に多いのだ。また、学生作品商品化制度によって、在学中にクリエーターとしてデビューした学生たちも数多い。バンタンだからこそこれらの制度が充実し、高い就職率を支えているのだ。本気でクリエーターを目指すなら、まずは"1日バンタン生"や"プレスクール"でバンタンの授業を体感してみよう！

就職実績

アークシステムワークス／アイ・ティー・エル／アイアイシー／アイディアファクトリー／アドバンド／アトラス／アニマ／アニューズ／アマナ／アルカディアプロジェクト／アルゼ／アロウナ／イースマイル／イープランニング／イクサ／インターディーボックス／インターナショナルシステムリサーチ／インターハート／インタラクティブブレインズ／インフォメーション・クリエイト・システム／ヴァンテルシステム／ウェブドゥジャパン／エイタロウソフト／エイティング／エイビット・ネット・プロ／エーワントラスト／エスタディオ／NTTシステム技研／エピクロス／エム・ビー・エー インターナショナル／エレクトロニック・アーツ／エレメンツ／オープンドア／ガイアックス／カナバングラフィックス／カプコン／ガンホー・オンライン・エンタテインメント／キャメロット／キューエンタテインメント／グラスホッパー・マニファクチュア／グリーンウッド／グリーンシステム／クロスノーツ／ケーブルエンタテイメント／ゲームアーツ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／ゴンゾ／コンピー／サーカス／サイバーステップ／サクセス／サンレックス／システムイオ／シャノン／ジャム／シンクアーツ／スウィッシュ・ジャパン／スカラベスタジオ／スクウェア・エニックス／スクリプトアーツ／studio A－CAT／スタジオエム／スタジオフェイク／ステイ／スティング／セガ／セブン・アークス／ゼロソフトウェア／ソニー・ミュージックエンタテインメント／第一情報システムズ／ダイス／タカラアミューズメント／タキオン／タケ・ビジョン／タケミコンピュータサービス／チェースシステムズ／チュンソフト／テクノパワー／テクノブラッド／テクモ／デザイネイション／デザインファクトリー／デジターボ／デジタル・デザイナーズ・スタジオ／デジタルゼロ／デックスエンタテインメント／デュアル／デューンネットワークス／トーセ／ドリームス／トレード企画／ドレミファ／ドワンゴ／バンダイナムコゲームス／ナムコ・テイルズスタジオ／日進研／日本クリエイティブ／日本情報産業／ネクシィーズ／ネクスエンタテインメント／ノイズファクトリー／ノーチラス／日本モリア／バーンハウスエフェクト／ハイド／バサラ／ハムスター／パワーデザイン／バンプレソフト／ヒューネックス／ファインド／フェローズ／ブライセン／フライト・プラン／フライングシャイン／プラネッツ／ブルヘッド／プレミアムエージェンシー／フロム・ソフトウエア／フロントフューチャー／ヘッドクォーター／ヘッドロック／ボールトゥウィン／ボトルキューブ／ポリゴン・ピクチュアズ／ポレゴンズ／ボルテックス／マイルストーン／マトリックス／マドロック／メガサイバー／メガメッセ／メディア・ビジョンエンタテインメント／モノリスソフト／山猫／悠紀エンタープライズ／ユークス／ユニバーサルコムピューターシステム／ランド・ホー／リズ／レッド・エンタテインメント／レッドマジック／六面堂／ワークジャム／ワークマン／ワイズケイ／ワウ／（50音順、ほか多数）

❶誰でもプロになれる、充実した初心者教育！

❷講師は全員、現役クリエイター！

❸抜群のサポートで、高い就職率！

❹4大学生や社会人でも心配ナシ！

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
0120・51・0505
URL:http://www.dennoh.jp
（携帯ok）

入学関連情報

- 一般入試
  現在欠員募集期間に付き
  定員になり次第締切ります。
  欠員状況はお問い合わせください。
- 募集定員：全学部合計350名
  受験資格：18歳以上であること
  （学歴問わず）。
- 初年度学費
  147～169万円
  ※学部・専攻によって異なります。

学科・コース名

※専攻により募集枠は異なります。詳細は上記フリーダイヤルまでお気軽にお問合わせください。定員になり次第、募集を終了します。

- ゲームグラフィッカー学部
  ゲームグラフィッカー専攻
  キャラクターデザイナー専攻
  AVGクリエイター専攻
  3DCGクリエイター専攻
- ゲームプランナー学部
  ゲームプランナー専攻
  シナリオライター専攻
  オンラインゲームマスター専攻
- ゲームライター学部
  ゲーム雑誌・攻略ライター専攻
  ゲーム雑誌エディター専攻
- ゲームプログラマー学部
  ゲームプログラマー専攻
  オンラインゲームプログラマー専攻
  システムエンジニア専攻

サポート制度

- インターンシップ
- 特待生制度
- 就職サポート（多種）
- アルバイト奨学生
- 新聞奨学生
- 学生寮　ほか

内定決定で就職力を実証！ バンタンで学んでよかった!!

株式会社トーセに内定！

ゲームプランナー学部
山口洋一さん

どのような就職活動をされていましたか？

山口さん：作品発表会で優秀賞をとり、企業から2社内定をいただきました。最終的には、学内説明会でトーセさんに魅力を感じました。

就職活動に役立ったことは？

山口さん：作品発表会でコテンパンに言われたことが役立ちました。すごく悔しくて、「じゃあこれでどうだ！」と修正していくうちに自分の考え方が変わりました。

株式会社トーセに内定！

ゲームプログラマー学部
山根和也さん

就職活動に役立ったことは？

山根さん：第一にビジネススキルですよ!! ちゃんと学んだからこそ、面接が楽でした。

ゲーム業界を目指す人にアドバイスを！

山根さん：一つのワクにとらわれず、広い範囲を見るように努力するとよいと思います。

就職活動で大変だったことは？

山根さん：エントリー用紙や履歴書をたくさん書いたことです。

株式会社サクセスに内定！

ゲームプログラマー学部
栗生元庸さん

どのような就職活動をされていましたか？

栗生さん：就職オーディションに参加しました。その時点では、自分からはまだ本格的な就職活動を開始していなかったので、ありがたかったです。

就職活動に役立ったことは？

栗生さん：緊張しても、今まで学んだビジネススキルのテンプレートが頭の中にあったので、受け答えがしっかりできました。入社後も使えるし、本当に役に立ちました。

株式会社サクセスに内定！

ゲームグラフィッカー学部
岡本悠介さん

内定が決まった感想は？

岡本さん：就職オーディションで内定が決まり、ホッとしました。

就職活動に役立ったことは？

岡本さん：やっぱり清水先生のビジネススキル！

どのような就職活動をされていましたか？

岡本さん：個人エントリーと就職オーディションです。

ゲーム業界を目指す人にアドバイスを！

岡本さん：「自分の絵で仕事を！」という気持ちが大事！

株式会社カプコンに内定！

ゲームプランナー学部
瀬戸健史さん

就職活動に役立ったことは？

瀬戸さん：就職実践の授業を受けたおかげで面接が苦ではなくなりました。プレゼンの授業を経験したことで、面接で話したいことを話せました。

ゲーム業界を目指す人にアドバイスを！

瀬戸さん：夢を諦めないことです！ 年齢じゃなく、本気でやる人は夢が叶います。

株式会社ユークスに内定！

ゲームプログラマー学部
佐藤之彦さん

どのような就職活動をされていましたか？

佐藤さん：ゲーム会社のHPをチェックをしていて、最終的には学内企業説明会でみつけました。年齢的に、人との接し方などは若い人より経験があったので、有利だったように思います。

ゲーム業界を目指す人にアドバイスを！

佐藤さん：ゲーム以外の趣味はたくさん持っていた方がいいですよ。視野を広げることは、とても大切です。

株式会社キャメロットに内定！

ゲームグラフィッカー学部
青木飛鳥さん

就職活動に役立ったことは？

青木さん：どうやったら人は喜んでくれるかなってことを大事にしてきました。あと、バンタンの授業は本当に役に立ちました。先生方に感謝です！ 以前に他の専門学校に通っていたんですけど、全然違いました。

どのような就職活動をされていましたか？

青木さん：求人や学内企業説明会で応募していましたが、最終的には就職オーディションで内定をもらいました！

株式会社キャメロットに内定！

ゲームグラフィッカー学部
小林孝司さん

バンタンを選んだのは？

小林さん：工学部の大学に通っていたのですが、やっぱり好きなことをして人生を送りたいと思って入学を決めました。望まない就職をしても途中で辞めてしまうかな、と思いました。

就職活動に役立ったことは？

小林さん：ビジネススキルの清水先生が、とても親身になってくれたことが役立ちました。全然大学とは違いました。本当に入学してよかったです！

株式会社キャメロットに内定！

ゲームプランナー学部
染谷満さん

就職活動に役立ったことは？

染谷さん：求人情報が早く、まだネットでも公開されていない情報が学校にありました。結果的には、就職オーディションで内定をもらえました！

ゲーム業界を目指す人にアドバイスを！

染谷さん：「絶対にやりたい！」って気持ちがあればかないますから大丈夫です！ 僕の場合は、大学4年とバンタンの1年のWスクールで通いました！

SCHOOL INFORMATION

2007年4月入学希望者向けイベント情報！

●オープンスクール：2月26日（月）～3月18日（日）
ゲーム業界のことや、仕事内容、授業カリキュラム、就職サポート、入試、学費、授業見学など……。さらには、各学部の残り定員も分かります！

●就・転職説明会：2月26日（月）～3月11日（日）
ゲーム業界で働きたいけど、「今の会社を辞めるべきか……？」とか、「このままアルバイトをずっと続けてても……」、「就職活動してみたけど内定がもらえない……」と悩んでいる方のための相談会です。
授業カリキュラム、求人票、就職活動時の作品などを見ながら詳しく知りたいことを説明します。

●内定作品展示会：3月3日（土）、4日（日）
内定をゲットした先輩たちの、就職活動で実際に使用した作品の展示会を開催することになりました！
企業の目にとまった作品に触れる、貴重なチャンスです。是非ご参加くださいね！

新高校3年生向けイベント情報！

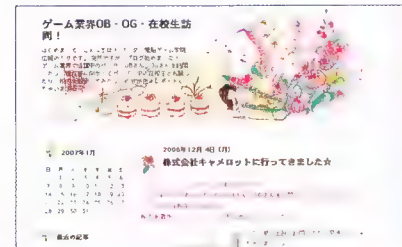
●オープンスクール：3月11日（日）、3月31日（土）
いよいよ進路を考える時期を迎える新高校3年生向けに説明会を開催します！ 「学生作品が見たい！」、「就職は大学とどっちが有利なんだろう？」、「詳しい授業内容が知りたい」などなど、これからゲームスクールを考えている新高校3年生限定の説明会です。いち早く来年度の情報が聞けるかも!?

http://www.dennoh.jp/
※日程は変更する場合がございます。
最新情報はバンタンのホームページをご覧ください。

広報正田の「ゲーム業界OB・OG・在校生訪問！」ブログ

開校15年を迎えるバンタンには数え切れないほどの卒業生や在校生がいます。そこでバンタン名物広報ミサが卒業生や在校生の会社や教室に訪問し、わがままな取材を行なって、魅力あるブログを始めました！ ぜひみなさん見に来てください！

http://vantan-dennoh.cocolog-nifty.com/blog/

PR

創立14年、2300名以上の就職が実力の証明！

東京・大阪・名古屋 ゲームデザイナー学院

基礎を徹底的に学ぶ教育方針で、非常に高い就職実績を残している東京ゲームデザイナー学院。毎年100名以上のクリエイターを生み出している秘訣は、圧倒的な授業数にあるのだ。

10年連続100名以上が就職達成！

フルタイム制で圧倒的な就職実績！

徹底した実践教育で"即戦力クリエーター"を生み出す、東京ゲームデザイナー学院（以下、東京ゲームと略）。創立14年の歴史があり、ゲーム関連企業へ専門職としての就職が通算2300名以上という圧倒的な就職実績を誇るゲームスクールだ。

この高い実績の理由は、実践重視のカリキュラムにある。まず、10時から16時までのフルタイム授業制をとっており、多くの学習時間を確保している。さらに、長い授業時間に加えて教室は20時まで開放されており、専任の講師が常駐しているため、いつでも質問が可能。存分に自習できる環境なのだ。

基礎重視のカリキュラムが魅力！

東京ゲームのカリキュラムは基礎を重視しつつ、アナログとデジタルをバランスよく学べるため、初心者から即戦力のプロになることも夢ではない。たとえばゲームデザイナー養成講座では、入学までまったくパソコンを勉強したことのなかった学生が、"2カ月でブロック崩し"、"半年でアクションゲーム"、"1年で丸ごと1本のゲーム"を制作できている。また、グラフィック系学科では授業の半数がデッサンとなっており、しっかりと基礎が身につくように配慮されている。そのため、ゲーム関連企業だけでなく、IT・システム系やCG系、映像関係など、さまざまな分野・企業への就職が可能なのだ。

なお、コースは各職種に合わせた講座が用意されている。本気でゲーム業界を目指すのであれば、年間通して随時学校見学・一日無料体験入学ができるので、自分の目で実力を確かめてほしい！

就職実績

アイディアファクトリー／アトラス／アルトロン／ウェブドゥジャパン／NHNJapan／F&C／オー・エル・エム／カプコン／キャメロット／クラップハンズ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／コナミデジタルエンタテインメント／ゴンゾ／サクセス／サミー／サンライズ／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タムソフト／テクモ／トーセ／トライエース／ドワンゴ／ドリームファクトリー／ナツメ／ナムコ・テイルズスタジオ／任天堂／ネクスエンタテインメント／ハドソン／HAL研究所／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／マイクロソフト／マトリックス／魔法／モノリスソフト／ユークス／レベルファイブ　ほか多数

▲理想的な環境での学習で、成果は抜群

東京ゲームの高い就職実績の秘密

❶14年間で2300名以上の就職実績！

❷フルタイム授業制でしっかり学ぶ！

❸基礎重視の実践教育！

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

- **東京ゲームデザイナー学院（東京校・横浜校・大宮校）**
  〒151-0053
  渋谷区代々木3-57-6
  TEL：03・3370・2720
- **大阪ゲームデザイナー学院**
  〒530-0041
  大阪市北区天神橋1-12-6
  TEL：06・6882・4980
- **名古屋ゲームデザイナー学院**
  〒453-0801
  名古屋市中村区太閤4-9-26
  TEL：052・452・5901
- E-mail（共通）：info@tgbm.jp
  mobile（共通）：web@tgbm.jp
  （ここに空メールを送ってください）
  FAX（共通）：03・3379・2394
  URL（共通）：http://www.tokyogame.jp/

学科・コース名

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- CGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- 企画・シナリオライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座

入学関連情報

- 願書受付期間：随時受付中
- 募集定員：各コース50名
- 入学資格：特になし
- 初年度経費：約100万円（※コースによって異なります）

サポート制度

- 新聞奨学生制度
- 国の教育ローン

1年間必死に努力し、テクモに入社!

テクモ株式会社
船津拓治さん(CGクリエイター養成講座1年制卒業)

東京ゲームを選んだ理由は?

船津さん: 1年制コースがあったことと、就職実績です。大学を卒業し、一度他業種に就職してから改めてゲーム業界を目指したので、短期間で学べるスクールをメインにチェックしました。

スクール生活はどうでしたか?

船津さん: 講師の先生方が協力してくれて、非常に助かりました。普通の努力だけで間に合わないと思ったので、先生に頼んで追加の特別課題をいただいたり、自習の際も頻繁にアドバイスをいただきました。とにかく1年ですべてマスターできるように学校をうまく利用しましたし、先生もそれに応えてくれました。また、学校には毎日最後まで残って自習しましたし、寝る時間以外はほとんど全部勉強に費やしましたね。

採用の決め手になったのは?

船津さん: デッサンと3Dが評価されたことだと思います。また、東京ゲームは求人数が非常に多く、就職情報がどんどん貼り出されていましたね。この会社に入れたのは、作品が評価されたことと、タイミングがよかったことが理由だと思います。後輩にはとにかく業界に入ることを目指して欲しいです。現場に出て経験を積むことが何よりも成長につながりますよ。

現在のお仕事で役立っているのは?

船津さん: 基礎部分ですね。やはり現場に出てから学ぶことが多いのですが、基礎ができていないとその先の技術を得るのは難しいと思います。何も知らずに入社するのとは大きく違いますね。

スクール選びのアドバイスをお願いします。

船津さん: 各スクールともコースがいろいろあるので、自分に合ったコースを選ぶことですね。東京ゲームは就職活動がしやすく、いろいろサポートしてくれます。やる気があればあるほど、サポートも大きいですよ!

今後の目標を教えてください。

船津さん: もっとうまくなって、後輩の指導をできるようになりたいですね。最終的には……大きなことをやっても課題は残ると思いますし、どこまでも追求していくことですかね。向上心が大事です。

卒業生からのメッセージ

まず、基礎をしっかり学びましょう。デッサンをしっかりやって、人間のパーツや動きの仕組みを理解してから、デフォルメなど個性を育ててください。

船津さんが手がけているタイトル
『モンスターファームオンライン』(仮称)

対応機種:PC(Windows)
料金:アイテム課金制
サービス開始:今冬予定
©TECMO,LTD.2006
「画面は開発中のものです」

内定決定で就職力を実証! 東京ゲームで学んでよかった!!

株式会社アトラスに内定!

ゲームデザイナー養成講座2年★新谷大樹さん

ゲーム業界に進もうと思った理由は?

新谷さん: 子供たちに夢を与えることができる仕事だと思ったことです。大学で歴史を学びつつ博物館で子供たちに歴史を教えるボランティア活動をしていたことと、アミューズメント施設でアルバイトをしていたことが大きなきっかけです。

東京ゲームを選んだ理由は?

新谷さん: 夏期休暇や冬期休暇が少なく、授業が多いことがポイントでした。加えて、見学に来た際の印象が良かったことです。今まで全然プログラムの経験はなくて、"まったくの初心者"という状態から大手企業に内定をいただけたので、このスクールを選んでよかったです。

授業はどうでしたか?

新谷さん: 基礎の基礎、マウスのクリックから始まる授業だったのでなじみやすかったです。また、ゲームに必要なプログラムを集中して学べるので助かりました。授業中には教室に先生が3人いて、気軽に質問ができる環境だったこともよかったですね。なんでも個別に対応してくれたので習得が早かったです。

先生にもらったアドバイスで、特に役立ったのはどんなことですか?

新谷さん: 自分の弱点である数学的な部分のアドバイスです。ただ、できるところまでは自力でやってみて、どうしても分からないところだけ教えてもらっていました。

内定を獲得できたポイントは?

新谷さん: 作品を評価していただけたことでしょうか。また、自分の考えと意欲をしっかり伝えることができたことも、内定をいただけたポイントだと思っています。面接に関しては、学生指導室で模擬面接をしてもらったことが大きな支えになっていますね。

好きな歴史を題材にしたゲームや、今までに無いジャンルを作っていきたいですね。

将来の目標を教えてください。

新谷さん: 得意分野である歴史を題材にしたゲームを制作できたらうれしいですね。そのために、まず入社までに苦手な数学を補強しようと努力続けています。

スクール選びのアドバイスをお願いします。

新谷さん: 夢をかなえるためには、努力が必要になります。その努力の一歩目が、スクール選びだと思うんですね。手間を惜しまずに、いろいろなスクールを自分の目で見ることが大事だと思います。東京ゲームは先生が大変親切で、就職のサポートもしっかりしています。本当に信頼できる学校だと思いますよ。

SCHOOL INFORMATION

学校見学はいつでも可能!

東京ゲームでは、毎日学校見学を受付している。また、東京校以外にも横浜校と大宮校があり、姉妹校には大阪ゲームデザイナー学院と名古屋ゲームデザイナー学院がある。一日体験入学もあるので、まずは電話予約をしてみよう。

●学校見学
平日:13時~18時
土曜・日曜・祝祭日:13時~16時

SCHOOL GALLERY

2008年4月 超進化、HAL。

学校法人・専門学校
HAL大阪・名古屋

(2008年4月校名変更予定、現校名:コンピュータ総合学園HAL)

2008年4月、HALは生まれ変わる。従来のゲーム分野に、ゲームデザイン学科も増設。
さらに自動車・ロボット分野の学科も拡充。
校名も新たに、より強力なクリエーター育成校として大きく進化する。

HALは生まれ変わり、さらに進化する!

08年にゲームデザイン学科増設!

大阪府・愛知県認可の専門学校として、さまざまなデジタル分野でプロ就職の確かな実績をあげてきたHAL。08年4月にはさらに大きく進化し、新たにゲームデザイン学科も増設。これまでの教育に加え、デザインに特化したゲーム作りを学ぶことも可能になる。もちろん、独自の産学連携もさらに強化。任天堂との教育提携では、ゲームキューブに加えてDS用の開発機材も導入。スペシャルゼミ講師として、あの宮本茂氏が来校するのもHALならではの魅力。また、マイクロソフトのXbox 360 / Windows XP 向け統合ゲーム開発環境「XNA Game Studio Express」の導入も決定。プレイステーション2プロ用開発マシンや3DCGソフトMaya、5.1chサラウンド制作スタジオも含めて、実習環境もさらに充実することになる。

しっかりと学べる4年制学科!

もう一つの特長が、大卒と同等の「高度専門士」称号が付与される4年制学科。1～2年次には独自の"創造性開発"と基礎・応用技術を修得。3年次から就職作品制作に着手し、後期には3カ月間のインターンシップで企業現場を経験。4年次前期には"就職作品プレゼンテーション"で企業の担当者を相手に直接アピール。2～3年制では不足しがちな作品制作や就職対策の時間もたっぷりある。さらに年間を通じて産学連携プロジェクト"ケーススタディ"で実践力も養う。学生が卒業後、即戦力として活躍できることは、例年100名以上の卒業生がゲーム企業へ就職している事実からも明らかだ。

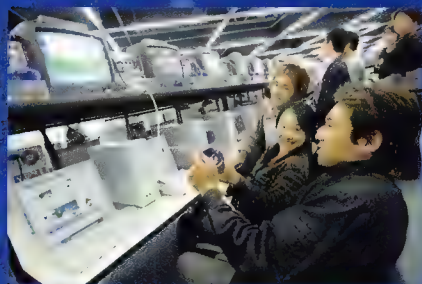
▲理想的な環境での学習で、成果は抜群

ガイダンス情報!

新高校3年生向け「HAL進路研究!」
(大阪) 3/31(土)

ミニ体験実習とともに、ゲーム業界の仕事内容や、就職に必要な技術と学習方法を説明。プロを目指すなら要チェック!

見学・説明 毎日実施!
(10:00～20:00、日・祝日を除く)
見学・説明やガイダンスの申し込みは
TELで各校の入学相談室まで!

最新情報はwebでチェック!
http://hal.jp(携帯電話にも対応)

HALの高い就職率の秘密

❶個性を自信へと育てる「創造性開発教育」!

❷業界のプロ・経験者が直接指導!

❸GC、PS2、Maya…実習機器はプロ仕様!

❹完全就職保証制度は自信の証明!

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

HAL大阪
〒530-0001
大阪市北区梅田3-3-1
TEL.06-6347-0001(代)
E-mail:nyugaku@osaka.hal.ac.jp

HAL名古屋
〒450-0003
名古屋市中村区名駅南1-28-14
TEL.052-551-1001(代)
E-mail:nyugaku@nagoya.hal.ac.jp

URL(共通)
http://hal.jp(携帯電話にも対応)

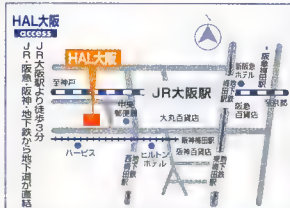
学科・コース名 ※08年度予定

- ゲーム開発学科(4年制/昼間)
- ゲーム制作学科(4年制/昼間)
- ゲームデザイン学科(4年制/昼間)☆
- デジタル映像学科(4年制/昼間)★
- ミュージック学科(4年制/昼間)
- ゲーム学科(2年制/昼間)
- CG学科(2年制/昼間)
- ミュージック学科(2年制/昼間)

ほか

☆は08年4月新設予定
★は08年4月名称変更予定

サポート制度

- HAL企業奨学金制度
- HAL会奨学金制度
- 日本学生支援機構奨学制度
- 国の教育資金融資制度
- 通学社員制度
- 指定学生寮 ほか

入学関連情報

- 願書受付期間 ※定員になり次第締切
  一般入学・推薦入学/10月1日～
- 面接・試験の有無
  一般入学/書類選考、面接、作文 推薦入学/書類選考、面接
- 初年度経費一例(入学金含む)
  昼間/118.6～151.8万円 夜間/24.7～51.35万円

'07年3月卒業予定者のゲーム企業内定もすでに100名以上!

HALの教育を象徴しているのが就職実績。例年、ゲーム業界へ100名以上が就職を果たし、'07年3月卒業予定者のゲーム企業内定もすでに100名以上。もちろん、CG・映像・音楽分野でも内定者が続出している。最長4年間の教育で、作品制作や就職対策も充実しているHALならではの、確かな就職実績と言えるだろう。

'07年3月卒業予定者のおもな就職内定先（07年1月現在 大阪・名古屋の実績）

スクウェア・エニックス（プログラマー3名、CGデザイナー1名）、カプコン（プログラマー3名、プランナー1名）、ナムコテイルズスタジオ（プログラマー1名）、セガ（プランナー1名、ネットワークエンジニア1名）、ハドソン（プランナー1名）、テクモ（プログラマー1名）、エス・アール・ディー（プログラマー1名）、インテリジェント・システムズ（プログラマー2名、サウンドクリエイター1名）、サイバーコネクトツー（CGデザイナー1名）、ゲームリパブリック（プログラマー3名、プランナー3名、CGデザイナー3名）、SNKプレイモア（サウンドクリエイター1名）、ユークス（プログラマー1名、プランナー1名）、日本一ソフトウェア（プログラマー1名）、アルヴィオン（プログラマー4名、CGデザイナー3名）、トーセ（プログラマー2名）、ナツメ（プログラマー1名）、オムニバスジャパン（映像編集1名）、デジタル・フロンティア（映像制作6名）、SARUCHIN COMPANY（映像制作1名）、リンダ（映像制作1名）、オー・エル・エム デジタル（映像制作3名）、A-1 Pictures（映像制作1名）、スタジオ雲雀（映像制作1名）、戯音工房（MAエンジニア1名）、IMAGICAプラス（MAエンジニア1名）、麻布プラザ（MAエンジニア1名）ほか多数

内定決定で就職力を実証！ HALで学んでよかった!!

「FINAL FANTASY」シリーズなどでおなじみ スクウェア・エニックスの開発ライン研修に参加!

HAL名古屋 ゲーム制作学科4年 藤田陽文さん

本採用前の開発ライン研修で、新規プロジェクトに参加させていただきました。α版の提出まででしたが、大勢のプロの人たちと一つのものを作り上げた喜びは大きいです！ HALへの入学の決め手は、4年制でじっくり勉強できることと、任天堂の開発環境があったこと。全学科対抗のコンテストなど、いままでのがんばりが評価される機会が多いことも魅力。ゲーム作りを学んで、遊ぶ楽しさとは違う楽しさを知りました！

自分が知ってる制作の魅力はまだまだ氷山の一角。一生楽しめそうです！

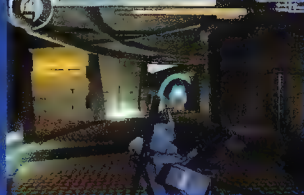
藤田さんの作品

元カプコン・岡本吉起氏が設立したゲーム会社 ゲームリパブリックに内定!

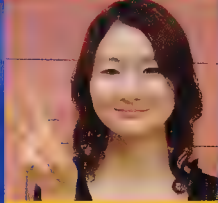
HAL大阪 ゲーム制作学科4年 本多圭さん

希望の会社から内定をいただきました。HALへの入学理由は、ずばり設備。任天堂などでも使用されている実際の開発機を使えたことが、すごくプラスになっています。作品制作ではCG映像学科とのコラボレーションもあって、いい経験ができました。またインターンシップも、実際の仕事を体験できて、就職を考える上でとても参考になりました。将来は「このゲームはオレが作った！」と胸を張って言えるようになりたいです。

CG映像学科の学生とコラボレーションすることで、ハードルを乗り越えました。

本多さんの作品

元カプコン・岡本吉起氏が設立したゲーム会社 ゲームリパブリックに内定!

HAL大阪 CG映像学科4年 古野里英さん

インターンシップで内定をいただきました。ぜひこの会社で働きたいと思っていたので、とてもうれしかったです。HALに入学を決めたのは、やはり4年制だったという点が一番の決め手。初心者だった私にも分かりやすく、分からなければ何度でも教えてくれます。じっくり勉強して、作品を作り込む時間も十分ありました。自分の力をもっともっと伸ばし、たくさんの人に遊んでもらえるゲームを作りたいです！

課題が多いと感じる人もいるかもしれませんが、必ず自分のためになる内容ばかりです。

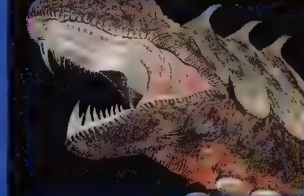
古野さんの作品

「FINAL FANTASY XII」のインサートムービーなどを手掛けるCG映像会社、リンダに内定!

HAL名古屋 CG映像学科4年 飯田泰弘さん

自分の希望にマッチした会社から、就職内定をいただけてよかったです。HALに入学したのは、充実した設備に魅力を感じたから。学びながら自分の能力を知り、将来をしっかり考えられるようになりました。就職作品の制作でこだわったのは、ゲーム向けのハイエンドCG。フォトリアルで質感のある表現を追求しました。入社後は経験、力ともに鍛えていきたいと思います！

作品はレンダリングをくり返し質感を追求。凹凸表現はバンプマップの細かい書き込みで。

飯田さんの作品

4年連続就職率98パーセントを達成！

アミューズメントメディア総合学院

"超・現場主義"で、非常に高い就職率を誇っているゲームクリエータースクール、アミューズメントメディア総合学院。1年次に2回実施される共同制作など、徹底した実践教育が大きな特徴だ。

圧倒的な制作本数！ "創る"・"見せる"・"売り込む"の現場主義が実力につながる！

現場主義でトップクリエイターを目指す！

徹底した実践主義の"創る"・"見せる"・"売り込む"という三本柱で、4年連続就職率98パーセントを達成しているアミューズメントメディア総合学院（以下、AM学院と略）。このスクールでは就職活動と作品制作、そして普段の授業は一貫した方針で統一されている。それは、「どれだけ制作現場と同じことをさせるか」という現場主義だ。だからこそ、早期の共同制作という現場を意識したチーム制作を実施しているのだ。2年次や卒業制作として共同制作を行なうスクールは多いが、それでは残りの学習期間が短く、反省やアドバイスを活かすことができない。しかしAM学院では早期に共同制作を実施するため、トライ&エラー、そしてリトライをくり返すことができ、現場で通用する確かな技術力とコミュニケーション能力が育つのだ。

共同制作以外にも実践カリキュラムは多い。現場に出て働きながら学ぶ"AMGインターンシップ"、企業から製品化を視野に入れた課題を出してもらう"タイアップカリキュラム"などがあり、普段の学習がそのまま就職につながっている。これに加え、入学前から学生たちのフォローを行なっているゲーム業界出身の教務や就職担当教員が、学生が希望する就職に向けて個人個人の特性に合った指導を行なう。これらを見れば分かる通り、"正しいことをしっかりやる"AM学院の就職実績が高いのは当然なのだ。

就職実績

アトラス／インターチャネル／インテリジェントシステムズ／カプコン／ガンバリオン／元気／ゲームフリーク／クラップハンズ／ゲームリパブリック／コナミデジタルエンタテインメント／ジーモード／ジニアス・ソノリティ／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／テクモ／トライエース／ドワンゴ／バンダイナムコ ゲームス／ハドソン／プロダクション・アイジー／フロム・ソフトウェア／マトリックス／ユークス／レッド・エンタテインメント／レベルファイブ　ほか多数（昨年度、就職実績98%）

ゲーム企画コース
マーケティング担当
小宮英武先生

今年度の就職実績を教えてください。

小宮先生：AM学院は、4年連続100パーセント就職を達成しました。しかし、"就職する"というのは過程でしかなく、多くの卒業生のようにトップをはれる人材に育ってほしいと考えて、教育や就職指導をしています。AM学院で学んだ以上は、将来ずっと続けられる仕事にしてもらいたいですね。

就職実績が高い理由は？

小宮先生："現場主義"は大前提として、学生同士が切磋琢磨していること、業界トップレベルのクリエイターから常に作品評価とアドバイスをもらっていることでしょう。例えば、セガの名越プロデューサーも、ソフトの発売日が近いのに学生のためにゼミを開いてくれています。出資という形はありませんが、業界トップ企業と密接な産学共同体制を整えていますよ。また、早期に共同制作を実施するのは、早いうちに制作の大変さと楽しさを知り、反省点を見つけて次の成功を得るためです。

ゲーム業界を目指している人にひとことお願いします。

小宮先生：AM学院の教育目標は、"就職できる"ことではなくて、そのあとずっと"トップクリエイターとして活躍できる"こと。この輪の中に入って、みなさんもトップゲームクリエイターを目指してください！

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

● **東京校**
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120·41·4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp
● **大阪校**
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120·41·4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp
● **URL（共通）**
http://www.amgakuin.co.jp/

サポート制度

● 各種推薦制度
（本校独自の推薦制度あり）
● 新聞奨学生、学生寮ほか

学科・コース名

● ゲームクリエイター学科（2年制／全日）
　ゲームプログラムコース
　ゲームグラフィックコース
　ゲーム企画コース※
● アニメーション学科（2年制／全日）
● キャラクターデザイン学科（2年制／全日）※
● コミック学科（2年制／全日）
● ノベルス学科（2年制／全日）
● 声優タレント学科（2年制／全日）　※東京校のみ

入学関連情報

● 願書受付期間（※募集定員になり次第締切）
・学校推薦入試：9月1日〜12月25日
・一般入試：9月1日〜3月30日
● 募集定員：各校舎による
● 入学資格：高等学校卒業以上の者（同等の学力があると認められる者）
● 初年度経費：138万円
（※ゲームクリエイター学科の場合、教材費別途。学科・コースによって異なります）

TOPICS

「ギルティギア」の石渡太輔氏を始めとした卒業生の活躍が実力の証明！

AM学院の実力を証明するには、現在トップクリエイターとして活躍している卒業生たちを紹介するのがいいだろう。『ギルティギア』シリーズで有名なアークシステムワークスの石渡太輔氏、『BLEACH Wii 白刃きらめく輪舞曲』のプロデューサーであるセガの本山真二氏など、メディアでおなじみのクリエイターもAM学院出身だ。また、卒業後たった2年でメジャータイトルのゲームデザイナー、チーフCGデザイナーをつとめている卒業生もいる。そのほかにも実績は数多く、こうした卒業生の活躍によって「またAM学院から採用したい」という好循環ができあがっているのだ。これは、AM学院が本当の"即戦力クリエイター"を育成している何よりの証拠といえるだろう。卒業生が活躍することにより、企業の注目度は上がる。先輩たちに負けまいとする学生たちのチャンスも毎年増加するのだ。

3月に行なわれる春季制作発表会の模様

ゲーム情報を持ち歩こう♪

最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!

毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円

iメニュー	EZトップメニュー	Yahoo!ケータイ
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌	ゲーム	ケータイゲーム
雑誌	総合	
ファミ通iDX	ファミ通EZDX	ファミ通S!アプリ

QRコードでアクセス

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

ようやく冬の終わりも見え始め、あとひと頑張りで春の訪れがカミングゲッチューなワケですよ！　過ごしやすい季節になるのはもちろんのこと、新作もたくさん到来するわ闘劇の前準備はあるわで、アルカディア読者的には密度が濃い時期になりそうですね。これからの季節、花粉症に負けずにゲーセンへGOなのよ！

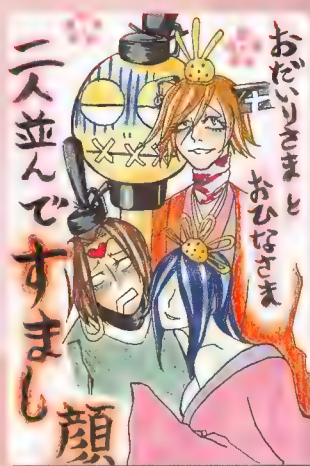
田渕健康：172-174ページ（アフロCMYK）、福田柵太郎：177-179ページ（グレースケール。）、カイゼルちくわ：175-176ページ（解放区）／180-181ページ（大瀑布）

今月の一番搾り！

（東京都　タニ君）H A

アーケードゲームのカラーイラストを年代不問、ジャンル不問で大募集中の汎用性チョッ高コーナー、それが「アフロCMYK」ですたい。

何だか春めき増量中！

（島根県　日和さん）
☆時か静かに流れる、春の善き日　心の旋律は空へ、雲へ

（埼玉県　日野良牙さん）A
☆すまし顔っつーか土気色でしょ!?　今年の祭りも……荒れそうだぜ……。

（青森県　陸さん）
☆今日はノリより団子？　こんな日もあっていいよね。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆おめかし、重要。やっぱり女の子ですから！

（新潟県　佐倉信士君）
☆春フィールド強制展開、和み曲線急上昇を記録！

（東京都　大沼由美さん）
☆外見だけでなく、性格もちょっと似てそうね。

（東京都　采姫炬さん）
☆期待ハガキ続々到着中！大騒ぎゲームになりそう！

（愛媛県　蜂子さん）
☆冬の厳しさを知ってこそ、春の陽光は輝くものです。

（岩手県　せつそんさん）
☆ニューシーズンはリミット無用！限界ドライブでいってみるのさ！

H（愛知県　藤海ゆかさん）
☆ヒンクキャミィは緑に次いで人気？コスプレさんをよく見た気がします。

（埼玉県　葛藤さぶさん）
☆こーゆー大規模イベントが定期的にあるといいですね！

（愛知県　あやビーさん）
☆卒業、入学もすぐそこに。忙しい季節ですねー。

（静岡県　あいのさん）
☆クルラボ、ホッパーにはうれしいギミック多数！

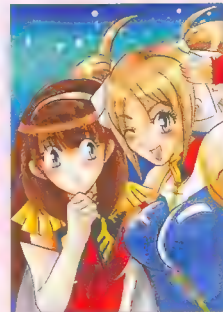
A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いているエキサイティンな投稿者さんには、A-Fro特製図書カードをプレゼント！　また、キャプションの頭にHマークがついてる投稿者さんは、ホームページを運営されてます。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、生き馬の目を抜く勢いでチェックしてみよう。　→ http://www.arcadiamagazine.com

春の全国通信ゲームセレクション

ニューシーズンの到来と共に、人気の全国通信ゲームが続々とバージョンアップ！　これを機会に新しいジャンルに挑戦してみるもよし、ゲーム解禁となった受験生の方々は、これまでの鬱憤を一気に晴らすもよし！

（埼玉県　カガト君）
H 期待の「4」も稼動開始で、これは春から縁起がいい！　では「縁起」の英訳を答えなさい。

（東京都　QQQ君）
☆物理的にじゃなくて、中身を鍛えてくださいよお姉さんーッ！

（愛知県　たいぷR君）
☆忙しいゲームだけに「ずっとマッタリする」シナリオもいい？

（大阪府　華南さん）
☆人気独占中の大将秘書ズ。しかし忍び寄る対抗馬の影……。

（東京都　ぺーた君）
H どこまで充実するのか!? 新Ver.で魅せる大陸争覇へ挑め！

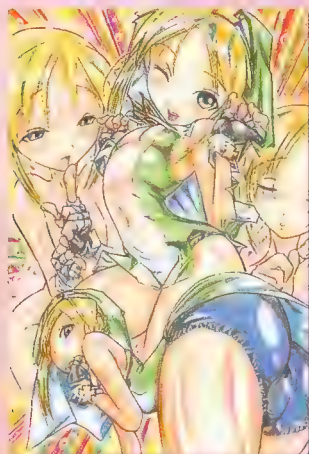
（愛媛県　立花ハルキさん）
☆その掌は烈火にして豪速。闇を穿つか、人造聖女！

（広島県　オキノさん）
☆口数は少なそうですが、お互い信頼しあってるイメージはヒシヒシですよね

（岐阜県　あばら君）
H ちょっと珍しいキッチンスタイル　その手に持つ料理が何なのかは一族のヒミツとす。

（静岡県　桜井ハヅキさん）
☆このテイのアルトさんなら、ぜひともお家に来てほしいですよ！

（福岡県　清丸君）
☆ただ歳を重ねるだけでなく、次のステップに。それが、卒業の意味なんですよね。

（神奈川県　水城たかのさん）
H 人として生まれたら、やっぱり一度はザクに乗ってみたいものなのさ！

（東京都　悶殺！　墨桐マユイ君）
☆表情よしホージングよし、あとは……漢ッ気みなぎらせる衣装のチョイスだよミスター！　次は勇者度の高い衣装を待ってるぜ。[漢度81%]

（広島県　温井川"犬福好き"天祐さん）
☆復活の話を聞いた時は歓喜で鼻血吹いたよ！　21世紀もまだまだ頑張ってくれそうです。

（大阪府　妹尾東君）
☆目に映るのは、妖しか幻か。もう一人の自分が語る、闇の真実を知れ。

A・Fro回覧板　上記のクイズ（つーか雑学）「縁起」の英訳は「an omen」となります。「こいつぁスプリングからア・グッド・オーメンだぜ！」と江戸っ子なのか怪しい外国人なのか分からないオーラを醸し出してみるのもまた一興。しかし、全国通信ゲームは複数タイトルをやり込むと経済状況がスリリングになるので、計画的にプレイしないとアカンですな！

（千葉県　RYO君）
☆なぜか呼び捨てにできないオーラが……。小学生とは思えない貫禄なのねん

（千葉県　蒼稀古龍さん）
☆Fairy Taleは終わらない。奇跡の光が、この世界に降る限り！

（福岡県　妃微既さん）
☆また受験が終わってないところも多いはず！最後まで気を抜かずにね！

（福岡県　くろのゴクさん）
☆やっぱり名前の由来はソレ!? 真実を知りたいよーな知りたくないような。

（愛知県　御影道行君）
☆ユニット名はマジカルぷよッフでお願いします（微妙）。

（大分県　キラリサさん）
☆流れる時代の節目。その1冊は未来を運び、明日の生き方を連れてくる。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆1年間の研鑽を経て、「闘劇'07」ではより密度の高い試合が見れそうです！

（長野県　まっきーさん）
☆繰り返しのダウンホリック、ソウルスパークで追い込んどけ！

（静岡県　獣帝君）
☆曲者ぞろいのキャラの中、ワトソン氏は生き残れるのか!?　にーげーてー。

（大阪府　YU☆3君）
☆エクセリ界へ進出か!?　と思いきや、今年もチャムメインでいくそうです（笑）。

（大阪府　はまたかりょう君）
☆アーケード版でも兄妹そろってKOF本格参入を望みたいところ。ネオコロ続編でも可？

邪悪な定位置 GOKUSOTSU 極 ～回の弐～

以前に数度の小特集を組んで、皆々のイービルソウルを満たしたと思いきや、火に油を注いでしまっていたという事実が発覚したのである。～続～

（山口県　エイムさん）
☆回を重ねるたびにカオス度が増している！

（青森県　ユハハさん）
☆ん？ なんだかアサキチ……

（福岡県　海老谷嘉さん）
☆でも……何だか手に取ってみたく……

A・Fro回覧板 タイトルこそ「アフロCMYK」となっておりますが、使用しているアプリケーションの都合で「どうしてもCMYKに変換できないんですけど！」という方は、RGBのままで送っていただいてもOKです。その場合はこちらでCMYKに変換させてもらいます。なお、印刷で出るときの色味が元絵と多少違ってしまうことがありますが、何とぞ了承くださいませ。

A-Fro リバレーションズ 解放区

春間近！ A-Fro誌面にも新季節が!?

冬将軍も北の国へと旅立つ今日このごろ、すなわち春がもうすぐやってくるということで（分かりづらい）。そんな新季節を前にワクドキな気分は、当「アフリバ」への投稿で完全昇華すべし！ 毎月どのコーナーが掲載されるか、またそのスペースの広さは投稿量次第という、投稿椅子取りゲームが毎月繰り広げられるこの世紀末バトルフィールドで、ぜひ投稿戦士としてレベルアップに励んでいただきたいッ!!

A・Fro回覧板 「アフロDEモード」の次なるテーマは「鎧」！ 国や時代を問わず、キャラに合ったアレンジを加えた甲冑や武具で着飾った（あれ?）アーケードキャラのイラストをお待ちしております。毎度ながら背景は無地のままでお願いします！ あ、でも防御力無さそうな露出度高い鎧とかは無し。絶対無しネ（何かを期待する目）。なお、このコーナーでは、「お題のアイデア」も随時募集中です！

マジアカ 美術倶楽部

ついに『QMAⅣ』稼働! QMA投稿を扱う当コーナーには、早くも「Ⅳ」の投稿が来ておりますぞ!!

(埼玉県　ふじたに真砂さん)
☆リエルさん投稿の一番乗りかこちら!
購買部たけては終わらない予感が早くも!?

(福岡県　あじさば湖さん)
Hカラーアレンジで印象チェンジ。
先生にもアイテムを付けられればッ!

(千葉県　N・H君)
☆タッチハネルつながりということで!
脳活性に黒魔術は危険ですが(汗)。

ワッショイ☆FUNDOSHI ふんどし部

旗揚げ直後から、なぜか(コラ)投稿が殺到しております当方。2007年はふんどしの年なのか!?

(東京都　神無月桃華さん)
Hコーナー第1号作品はふんチラで。
この雑誌……何の雑誌だっけ。

(三重県　睦月那弥さん)
H江戸っ子DJも赤フン1丁。
ホースと相まって、漢だッ!!

(大阪府　天丼さん)
☆情熱の赤フンは、タイランレイヴより威力デカいと悟った1枚(コラ)。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆女性のふんどしも可ということで!
梅喧姐さん、似合い過ぎです。

KOFっ子 TORNADO

『MIRA』の稼働が近付く中、当コーナーへの投稿も順調に増加中! さらなる領地拡大となるか!?

(滋賀県　NAN・Cさん)
☆再びアーケード最新作で姿を!
舞復活の日ももうすぐ?

(山口県　西河"A.Y.U."青数君)
☆こちらはブルー・マリーのアナザーモデル。
早くゲーセンで活躍を見たい!

(福岡県　綾騎かおるさん)
H怒チーム、本年度の2月の思い出。
上官なのに、この立場に違和感皆無なラルフに敬礼!

(神奈川県　柊かえでさん)
H3月14日はアテナの誕生日。というワケでお祝いの1枚!
ひそかにこの後、ケンスウ君は怒られそうですが(笑)。

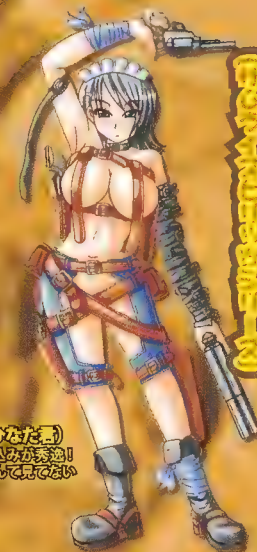
あんこ

『ΛCORE』の対戦模様は過熱の一方! 当コーナーも便乗し、さらなる加速を目指します。熱い投稿の数々を見ませい!

(愛知県　PAYPAY君)
H暗器よりも物騒な、刃の女。
……ロボっぽいのも交ざってますが。

(埼玉県　涼風君)
☆女の子と快賊団は笑顔か基本!
快賊団が天下を盗る日も近い!?

(鹿児島県　ATSUTO君)
☆獣のごとき笑みに、確信する。
この男が動けば、何かが始まると。

A・Fro回覧板 今月のアフリバは大好評の「アフロDEモード」を、拡大版でお送りしました。このように投稿が殺到したコーナーは1ページ占拠は当たり前、これがアフリバの掟! ぜひ自分のひいきのコーナーがありましたら、投稿で支援してあげてください。なお、ふんどし部のキャッチコピー「ワッショイ☆FUNDOSHI」は、部設立の2英雄の一人、秋風たんぽさんから頂きました。多謝!

（広島県　温井川天祐さん）

春夏秋冬ゲームセンターに関する話題を募集し続けるコーナーが、「アフログレースケール。」であります。最近E-Mailによる文章投稿が増えてイイ感じ。投稿の方法がいろいろあるってイイですね、本当。

勇気のアルカナ発動！

それは私の地元にあるゲーセンでの出来事でした。閉店15分前に、店に来た時から見掛けていた上級者な雰囲気のきら使いの人と『アルカナハート』で対戦することになりました。

相手がきらなら、こちらもきら。しかも、きら同士で対戦するのはこの戦いが初めて……予想通り、心臓に悪い荒れた対戦となりました（笑）。

何回か対戦して、時間は閉店1分前。最後に勝ったのは私でしたが、それからすぐに、

「面白い対戦でした！」

と、声を掛けてきてくれたのは、対戦相手のきら使いの人でした。……ゲーセンで見知らぬ人に声を掛けられるなんて、本当に久しぶり――というよりも、ここのゲーセンではまず望めないだろう――そんな考え方を持ってしまっていたので、気が動転して少しぞんざいな言葉遣いの応対になってしまい、後から「その方に失礼だったな」と思いました。

最近では、ご近所さんとのお付き合いも少なくなったみたいで、私の行くゲーセンでもそういった付き合いは無くなってきたよな……と思っていたのですが、こんな方がまだいるんだなあ、と感動しました。

それに、私は自分から話し掛けるのが苦手で、とあるゲーセンの常連さんたちと仲良くなれたのも、ほかの常連さんから話し掛けられたり紹介されたりしたおかげでした。そんな自分としては、赤の他人に声を掛けることができるなんて、とても勇気がある方だとも思いました。

そのきら使いの方は、少し話をした後、

「ここにはよく来ているんで、また対戦してくださいね！」

と言ってくれました。いろんな人が来るからこそ、こんな出会いがある……そんなゲーセンの魅力を改めて実感した気がします。素敵な出会いと楽しい時間を過ごせる場を作ってくれた『アルカナハート』というゲーム、このゲーセン、そしてそのきら使いの方に感謝を……。

（大阪府　智Ⅱ君）

☆一撃が勝負を決めかねないトゥーホットなきら様対戦。そんな熱い試合だからこそ、話し掛ける気持ちも湧いたのでしょう。手合わせしてくれた感想を、ちょっとの勇気があれば聞ける――店舗内対戦ゲームの長所です！

（大阪府　華南さん）
☆マイライフ・アズ・ア・ドッグな彼女。おすわりは忍びの基本か？

格闘ゲーム『アルカナハート』が出てから、彼氏がゲームセンターに行く回数が増えました。

このはが好きらしい。

（千葉県　ミニドーラさん）

☆ドキッ、ゲームセンターで密会発覚！（違うよ）。くの一っぽいー。

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆遅刻をしても許されるかも、な聖地である。

また会う日まで笑ってサヨナラ

春から福岡県の大学へ入学することになりました。鹿児島で親しんできたゲーセンや店長、仲間と会えなくなるのはとても悲しいことです。

田舎しか知らなかった私が鹿児島市内に住んだ3年間、ゲーセンの楽しさを教えてくれた皆さんには感謝の気持ちでいっぱいです。皆さん、ありがとうございました。福岡でもいいゲーセンを探します。

（鹿児島県　5丁目君）

☆投稿の最後に、5丁目君の遊んだ鹿児島のゲームセンターの名前がずらっと書いてあって、とてつもなく泣かせてくれます。思い入れのあるゲーセンばかりだったのですね。

別れは確かに悲しいけれど、帰省時の楽しみができたことにもなります。また、いつの日にか地元ゲーセンに顔を見せに行きましょう！

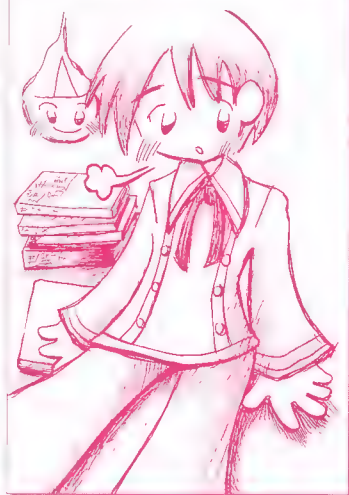
先日ゲーセンで、3D格闘ゲーム『武力one』を発見。小学生時代にお小遣いの大半を使って遊んでいた作品だけに、懐かしさのあまりハイテンションでプレイしていたら、非常にレベルの高い乱入者が！

筐体を挟んだ白熱した対戦の後、相手のプレーヤーに「若いのに古いゲームやり込んでるなぁ」と声を掛けられ、意気投合。

小さい時からゲーセンに通っていたおかげで、12歳も年上の友人ができたことに感動しました。

（奈良県　KA.ZA.MI君）

☆レバーで技を出すという直感的な格闘ゲームでしたな。個性的で根強いファンが多いようです。担当者もブリ友になりたいぞ（笑）。本当に出会いは意外なところで起こりますね。

（神奈川県　公式さん）
☆「ゲームセンターマップ」でも訪れたハマボールが……ゲーセンへの転生をお祈りします。

（東京都　はなちゃん@こばい君）
☆勉強疲れのユウ&サツキ。出題範囲は広大ですからねー。リアル学生と同じくらいきつひのでは。

（茨城県　葵零螺さん）
☆今月の投劇投稿 男どもをキッタキッタに!?

A・Fro回覧板 なぜか継続している替え歌コーナー。すべての歌詞を替える（考える）必要は無く、上記のようにサビの部分や特徴のあるパートを抜き出してくれればオーケーです。1個所でもカッチリとハマる替え歌部分があれば、ほかのパートは思い切って割愛するのもありです。あまり難しく考えずに、思い付いたら送ってみてください。いわゆる両A面なベストソングを、頼むぜプロデューサー！

ゲーセン詩集
「或る愛の詩」

嗚呼、君よ。貴女はなぜそんなにも素敵なセンスをなさっているのですか？

思い起こせば1年前、貴女はかの生き物をこう表現しましたね。「この腐れ外道って人、意外と紳士だね」

食前のあいさつ以外、紳士的要素がかけらも無いでしょう？

数カ月後、我が悪友と共にレゲーALL IN ONEをプレイした際も、貴女の不思議センスは私の心をブルズアイ。「パニッシャーさん……ちょいワル親父ってやつだよね。素敵！」

かの伝説の「ありがとうよ、パパン！（編注：パニッシャーが1面ボスから情報を聞き出した後、射殺するシーン）」を目撃して、出てきた感想がそれですか？　あれは、ちょいワルどころの話ではなく、凶ワルだとか極ワルと表現すべき類の存在ですよ？

そして先日。あなたは【SR】董卓の復活時のセリフに激しく興奮なさっておられましたね。「『命令を聞いてやろう』だって！　いやん、このオジサマ、ツンデレ!?　かわいいですたいよ!?」

さすがに私も抵抗致しましたよ。今一度、そのカードイラストを眺めて見てはいかがかと、忠告致しましたね？　半裸の女性をはべらかせて、マガマガしい剣を構えるこの凶悪な眼光の親父の、どこがかわいいのか、と。すると貴女は、一瞬黙考した後、次のような妄言を吐かれましたね。「……どうでもいい人にはいくらでも残酷になれるけど、本当に大切な人には素直になれないんだね。……キャア、か・わ・ゆ・いぃィィ!!」……その発言を聞いたとき、私はすべてを悟りました。貴女はオカシイ。そしてそんな貴女に、どうしようもなく魅かれている私も救われぬ、と。

しかし。これまでの事象から垣間見える、貴女の嗜好が絶望的です。外道とパニシと董卓の個性を合わせ持つ男。……これほどにあからさまな公共の敵にならなければ、貴女の愛は得られないというのですか？

……嗚呼。

（岐阜県　裸の王様君）

☆あの「電車男」のように、裸の王様君にアドバイスできること募集中。腐れ外道、パニッシャー、董卓らしい男になるにはどうすれば……デ、デンジャラスウ。

イロモノ合衆国!

イロモノの定義とは、

一、人に何らかの脅威を感じさせるものがある。

一、何かヌケているところがある（知性とか、羞恥心とか）。

そして、最も重要なことは、

一、その作品においてヨゴレになっているか。自らそれを受け入れているかということ。

これがイロモノの定義だと思います（笑）。

（神奈川県　さにょろ君）

☆絶好休載中の「イロモノ合衆国」。いいコーナーだった……（遠い目）。今回の定義付けは説得力ありますな。みんなもイロモノ合衆国復興のために、ハガキを頂戴ね。

発見!
アルアルカディア大辞典

『みんなで鍛える全脳トレーニング』をやり込むことにより、①『脳開発研究所クルクルラボ』の成績アップ、②QMAのタイピング問題や並べ替え問題の解答スピードアップ、③『三国志大戦2』にて、カードの動かし方がスムーズになった、といった効果を得られました。脳トレ、意外な効果が表れて侮れないです。ゲーム上達のためにまず、「脳トレ」をオススメします。

（千葉県　バルルルン兄さん）

☆これらはねつ造ではない実験データである！（多分な）。他社製品に対して効果を発揮するのね（笑）。

ある日、「さて今日もマジアカでもすっかね」と入った行きつけのゲセにて、あからさまに見慣れない白い筐体を見掛けた。『脳開発研究所 クルクルラボ』である。いわゆる「脳トレ」系なので一見さんでも楽しく遊べそうな内容といえよう。

しかし画面を見てみればラボなのにナースである。研究所といっているのにナースである（←しつこい）。しかもキャラクターはどう見ても「マスコット」と言いがたいクリーチャー。QMAのマジックペットが見たらビビって泣き出しそうなデザインである。これは最近マスコット系で流行している所謂「キモかわいい」センを狙っているのか……分からん。

しかし分からんものはとりあえずやってみるのが諸江式。ということで手元のe-AMUSEMENT PASSを指定の場所にかざしてみる。SEが鳴る。「今の音って、『悪魔城ドラキュラ』のアイテム回収音!?」早速軽くパンチを浴びる。

まあそれはそれとして、早速プレイ！

どんなトレーニングが出るかな？「ドット打ち」!!　た、確かに図面通りマス目を埋める作業はドット打ちといえよう。それは分かる。がしかしその作業を指して「ドット」。しかもその動詞が「塗り」ではなく「打ち」であることを疑問に思わぬ輩は、「16色のモニターの世界」を知っているゲーマー20年選手だけではあんみゃあかッ!?　と、軽くビビりながらドットを打つ。余談だが、このゲームのタッチペンは非常に握り心地がいい。

つ、続いてのネタは……「ザブ撃破」!!!　い、いやだからその物体の名称が「ザブ」と知っている人は（以下略）。BGMも『グラディウス』だし青カプセルまで出るしもう脳を鍛えているのか、過去のゲーム歴史を踏まえているのか訳が分からなくなってきた。だがこういう仕掛けは非常に気持ちがいい。見たところクール系のイメージに見せ掛けておいてとことんレトロゲーマーにアピールしまくるあたり、ポップンと同じ血が流れていると見た。

もっとも、教授が一つ目の脳みそであることに対してプレイ中何の疑問も持たず、挙げ句「あ、これ『沙羅曼陀』のゴーレムじゃん」と気が付いたのがゲーセンを出てしばらくたってからであるあたり、俺の脳年齢は大幅に老化していると思い知らされた次第。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆ゴーレムの仕込みに編集部員もライターも気が付かなかったあああああ！

（長野県　美里谷ゆうあさん）

☆歓迎されたいアニバーサリー『BR』の記念投稿はアフロまで！

（広島県　オキノさん）

☆落下の恐怖など気にしない子たち。gigadelicの少年の必死さがエネルギッシュ。

（福岡県　武術師某さん）

☆ホッケーゲームの3A、アメコミ、アフロ、アニマルを実現した怪作でしたな。

（群馬県　赤史さん）

☆ニクスが「横に並ばせてやるぜ」と、鉄火に言っているかのようなイラストです（笑）

A・Fro回覧板　ついに予選開催店舗が決定した「闘劇'07」。同時にA-Froでは「投劇」と題し、闘劇にまつわる投稿をお待ちしております。闘劇種目をテーマにしたイラスト、闘劇の思い出や闘劇へ希望することなどの文章投稿をお待ちしております。出場チーム自慢や応援メッセージなどでもオッケーですよ！　投稿は実行委員も見ています。君の熱いメッセージが闘劇を変えるかも？

ゲーセン珍設備&俺のパーソナルアクション

文章投稿今月のテーマは「ゲーセンの珍設備」と「私のパーソナルアクション(癖)」の複合技です!

ナムコ系のゲーセンで入り口の外が「ありがとうございました」、入り口の内側が「いらっしゃいませ」になっているお店があったが、普通の配置に直されてしまった。
(新潟県　残念君)
☆「私ったら鏡の国のアリスゥ♪」と目をきらきらさせながら、メルヘンメイズプレイを楽しむのがよかろう。

私のゲーセンには月刊アルカディアが置いてあります。でも、なぜか『アルカナハート』や『立体貴族』のページが切り抜かれている……
スタッフに聞くと「ああ、ほら、筐体の近くに攻略ページ張り出したりして使うし……」との答え。張り出されてないんですけど……。切り抜いて何しているんだスタッフ!
(埼玉県　ムック楽しみ君)
☆『立体貴族』を攻略に使うとはどういうことかと朝まで問い詰めてみたいですが、置いてくださるだけで私たちは満足です

私の癖は「ゲーセンに入ったら、とりあえず忍者キャラをプレイ」です。おかげで、「やるもんが無いなーっ」って気分でも何かやって帰ります(笑)。え、もちろん『アルカナハート』は冴姫さん使ってます。
(千葉県　忍サイラックス君)
☆このはじゃないのかよ! でも、ゲーセンに行けば何かしらのゲームに忍者キャラがいそうですし(笑)

さて、6月号の文章テーマは「俺の言い訳2007」です。コンボをミスしたとき、見られたくない姿を友たちに見られたときなどに使用する華麗なる言い訳を、投稿よろしく!

(東京都　QQQ君)
☆今月の兄弟部は殺し屋双子で攻めるアウトフォクシーズ。のこやつらは強い

(三重県　睦月那弥さん)
☆こんなところにもSGの余波か!?

アフロ名曲館

楽曲の思い出を絵や歌で表現してみようという強引なコーナー。1曲目は「beatmania II DX」より、『moon child』をどうぞ。

(東京都　鷺ノ宮洵さん)

(新潟県　桐嶋滴さん)

『QMA IV』では、リエルが購買部で利得る、というSG(シケギャグ)もあり得る話。そんな二段構えのSGで、今月もMMターボはスタートしていこうと思います。

[illegible]

Rev.Xを練習してからゲーセンに行ってみたら何故か魔界村になってました 時間の流れは恐ろしい…

闘劇'07は夏開催!!

ネロのAADかADの時のセリフが「さあ、背を大きくしよう!!」

A·Fro回覧板　「MMターボ」では、アンケートハガキの自由欄や、投稿作品の隅に書かれた何げ無い一言が光の速さでサルベージされます。あまりうかつなことを書くと、親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミが来ることもあるとか無いとか。掲載されたくない、けど書きたい独り言は「これは掲載しないデネ」と添え書きしておいてください。

アルカディア大瀑布

流行に乗って東京タワーを訪れてもまずはゲーム筐体探しに走り出す、親子愛ドラマとは無縁の暮らしを送るゲーマー諸氏に贈る、オモロ [illegible] なのですよ、おっかさん。

(東京都 [illegible])

A-Fro 漫画道場

パンが無いなら漫画を読めばいいじゃない？ そんなロイヤルなお言葉はさておき、今月もオモロ漫画投稿作品を多数ご紹介して参ります。

(熊本県 エレ金哲君)
☆最後の1コマの「ホー」の一言に、全人類は等しく言葉を失うワケで。

(長野県 LEG君)
☆いや、その、マフィン・・・
ごめん、私もなぜか否定できないッ(逃)。

(東京都 猿合掌君)
☆フィギュアといろいろな意味で戦い続ける、男の記録。QMAⅣ稼働記念ということで大目にッ(以下処刑)。

(山口県 エイムさん)
☆プリセル行きのところを寸前で検閲・連行した1枚
2コマ目のドゥームか、夢に出ました・・・

(愛知県 御影道行君)
☆忍者村での両雄激突にも期待大！ ガルはなんで傷付いてんの？(コラ)

(神奈川県 エリウッド君)
☆だっ、大・正・解ぃぃぃーッ!? 「ないし敵」や「優しない」も点数高い予感

(東京都 秋風たんぽさん)
☆コピックの肌色はすく無くなる罠。ふんどし効果で肌色市場活性化だ！

(青森県 水玉うるるさん)
☆フフ、気付いてしまいましたか。
真実はゲーセンで確かめられたし！

SG冷凍庫。

[illegible]

[illegible]

A・Fro回覧板 投稿イラスト内に文字を書くときに、ちょっと気を付けてほしいことがあり申す！ 細め、小さめの文字は本誌での掲載時、印刷で出にくくなってしまうのです。イラストの主線に使うものよりも太めのペンを使って、文字のサイズは大きめにするのを意識して書いていただけると助かります！ CG投稿の場合も、文字部分は大きめ、太めのフォントを使っていただけると吉!!

ブリセル大作戦

男性キャラを女性に変換と、錬金術よりも高度な作業が繰り広げられる「ブリセル大作戦」。今月も大人気さ！

（愛媛県　立花ハルキさん）
島本袁紹、セレブ女傑化の計。
これで吼えれば、予想外の大兵力が!?

（埼玉県　葛藤さぶさん）
さらに加速する極卒ブリフーム
軍服なのに、まつ毛が乙女ちゃんだッ！

（東京都　青い榊さん）
これが江戸っ娘ってヤツか！（違）
ファホ子については…ノータッチだッ

（静岡県　桜井ハズキさん）
こちらは獅子若さんにブリスの巻
にゃんこ属性を強化するのは反則です（何）

（長野県　美里谷ゆうあさん）
※実は愛好家が多いブラロアブリ。
女性化&獣化で、二度おいしい!?

エルエロス村

エロスのためなら愛なんて！　などと本末転倒っぽいことは言わずとも、今日も我らエ村村民の旅は続くのです。

（東京都　良月君）
花見の時期は梅喧が主役確定？
飲みっぷりでは随一の姐さんです

（東京都　上原キノ君）
Hレラではなく、あえて紫ナコ
こだわりのセクシーかまはゆいッ！

（奈良県　津宮伽月君）A
H服は縮小、でも健全さも残す
過剰なエロスを抑える技巧に脱帽！

（埼玉県　ササナミさん）
Hナース特集にも徐々に投稿か、
この娘さんの「おっす！」は必見！

（神奈川県　センイチ君）
こちらもナース特集あて　角度が…危険だッ！
SGを恐れぬなら、アテナースと呼ぶべきか（死刑）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに [illegible]
いときは、本誌HP「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクで掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、[illegible]
日後以降にしていただくようお願いします。
○投稿作品の返送・転送はいたしかねます。あらかじめご了承ください。[illegible]
品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を [illegible]
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内 [illegible]
○アフロスがリライトしますので、文法・表記などは気にせず [illegible]
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ〜A4くらい [illegible]
○イラスト内に文字を書くなら大きめに [illegible]
以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ
【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。[illegible]
スケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（psd）か [illegible]
非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95％で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを記載したテキストデータを [illegible]
ルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号6月号の締め切りは……3月16日（金）必着!!

アルカナ　イラスト
あるかな♡
100点
↓あて先

（東京都　てるてる君）

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

お花見もいいけど、同人誌もねっ!?

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

春真っ盛り! 卒業式・入学式・新人歓迎会・お花見と春のイベントは数々ありますが、同人誌即売会も忘れないでくださいね。春には結構大きめのイベントが開催されますから! さて、今月は冬コミの時期に出された同人誌が届きました。いずれも傑作ですよ!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文章：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ

京おんな襲来!
お騒がせオネエサマ
2本立て騒動記

ギャグ

beatmaniaⅡDXシリーズ

violet stage

きんぴら兄弟

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒241-0831　神奈川県横浜市旭区左近山団地5-6-203
溝上恵美

ゲーセンに現れたヒフミ。しかし彼女の錬金術のミスで、DJメンバーたちにネコミミが! ヒフミが学校にやってくるお話との2本立てで、それぞれ別の作者が描かれています。

今月のオススメ

beatmaniaⅡDXシリーズ他

破壊―HAKAI―

Ag　ver.X

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替+200円分切手+宛名シール
〒653-0855　兵庫県神戸市長田区長尾町2丁目10-12　坂井理沙

ギャグ　シリアス　男×男

Xepherとギタドラ のVenusのキャラ の本です。

銀色表紙に本文ピンク印刷の見目麗しい装丁。繊細な線で描かれたスラッとしたキャラ達による、甘々ベタめなラブラブ系ギャグの連続攻撃です! シリアス短編も1本収録

サムライスピリッツシリーズ

前略、露天風呂の上より～

電脳天国

ギャグ

制作者より：ゲスト様3名を迎えてのオールギャグ本。コスプレネタ多めなのでご注意ください

B5判　26P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒431-0421　静岡県湖西市新所2852　内藤麻代

ナコ・ガル・火月揃っておバカさん大集合、という感じが楽しいショートギャグ集。作者同士のネタの応酬もほほえましい1冊です。

サムライスピリッツシリーズ

暁の四匹・四式

君の好きだった歌

シリアス

B5判　28P　オンデマンド印刷　表紙カラー
300円分（送料込）無記名定額小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田方　有葉貴重

コンスタントに発行されているオリキャラとのバトルストーリー第4弾。巨漢・砕と対峙した修羅リムルル。果たして死闘の行方は?

伝言板

★執筆者様募集!

ストリートファイターシリーズのリュウ×春麗本です（エロ要素は無しでギャグ・シリアスのみ）今現在はまだ詳細は未定ですが、興味ムラムラな方は80円切手同封にてお気軽にお問い合わせください。
〒814-0175　福岡県福岡市早良区田村4-14-15-404　山崎様方「隆春本」係

★お友達大募集!!

ナコルルが大大大～い好きな方、私と文通イラ交しましょう! 初回のみ切手、PR、イラスト同封でお願いします。男女年齢不問! 返事確実!! 同人ものOKデス!
〒813-0035　福岡県福岡市東区松崎2丁目11-1-105　長谷川幸子s

伝言板では個人主催イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章のみ）。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいております。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室

春のイベント時期が終わり、夏コミまでの準備期間のようになる6～7月。実は毎年、この時期には当館への投稿が少なくなりますの。「投稿のためにイラストを描く」A-Froなどと違って、当館の場合は「作った同人誌を館に投稿」という形になりますから、どうしても……。逆にいうと、サークルの方々にはこの時期が「狙い目」でもあります。皆様、よろしくお願いします!

THE IDOLM@STER

はげしくですね？ 3rd

萌える大田区民

18禁　シリアス

制作者より：今回はやよい・美希をメインにしています。コミケ初参加作です。

A5判　26P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替+140円分切手
〒144-0052　東京都大田区蒲田5-49-10-302
戸塚吉美

プロデューサーに迫るやよい、迫られる美希。男性側の顔・体はほとんど描写されていない、読む人が感情移入しやすいタイプです。

サムライスピリッツシリーズ

いろスピ

KKI

18禁　シリアス

制作者より：旦那様のために村中の男達の相手をするいろは。妖に操られたミナにも襲われ……

B5判　40P　オフセット　表紙カラー
氏名を記載した手紙+500円分の無記名小為替+200円分の切手+宛名シール+80円切手
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67　平田淳也　KKI

マンガ2本収録。大迫力ボディのいろはが誌面いっぱいにいちめられています。画力は高レベル、筋運びの展開も手慣れていますわ。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月20日（火）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています

毎年おなじみ4月号恒例

春のオールジャンルイベントスケジュール

今年も春からイベント三昧！

ハーネス「今年の春のオールジャンルイベントを調べてまいりましたわ。6月開催のものなら、サークル参加もまだ可能かも!?　皆さんもぜひ参考にしてくださいね！」

3月11日（日）
・こ～みっく4 ／東京都産業貿易センター　台東館5F ／ 11:00～15:30

3月18日（日）
・HARU COMIC CITY 12 ／東京ビッグサイト東ホール／ 10:30～15:00

4月22日（日）
・サンシャインクリエイション35
池袋サンシャインシティ　ワールドインポートマート・文化会館／ 11:00～15:30

4月30日（月・祝）
・COMIC1（コミックいち）／東京ビッグサイト西４ホール ／ 10:30～15:30

5月3日（木・祝）、4日（金・祝）
・SUPER COMIC CITY 16　東京ビッグサイト東ホール／ 10:30～15:00

6月17日（日）
・サンシャインクリエイション36
池袋サンシャインシティ　ワールドインポートマート・文化会館／ 11:00～15:30

6月24日（日）
・COMIC CITY 東京116 ／東京ビッグサイト東ホール／ 10:30～15:00

オンリーイベント×10＝マルチジャンル？

ハーネス「さて、今回はちょっと変わったイベントを紹介させていただきますわ」
レン「上のリストに無い、ということは、オールジャンルではないということですか？」
ハーネス「厳密にはオンリーイベント。でもただのオンリーではないんですのよ」

5月3日
・都産祭　東京都立産業貿易センター　浜松町館／ 11:00～15:00

ハーネス「もともと、都立産業貿易センター（浜松町館）では、オンリーイベントが開催されることがとても多いんですの。また複数の、別々のオンリーイベントが同時開催されていることもよくあります。ただし、それぞれ別途に入場料やカタログが必要ですけれどね。でも『都産祭』では、この日同会場で開催される10のオンリーイベントのカタログ（兼入場料）を共通化、1冊のカタログで全イベントに入場できるようにしているのですわ」
レン「すごい！　オールジャンルではないけど、10もイベントがあるとどれかは自分の好きなジャンルのイベント・本があるかもしれませんね」
ハーネス「今回の『都産祭』でのアーケード関係としては、『水瀬伊織中心＆THE IDOLM@STER オンリーイオリフェスティバル』と『クイズマジックアカデミーオンリー MAGIC OF LIFE』が開催されますわ。同人誌即売会の面白いところは、自分の思いも寄らなかった本に出会えること。ぜひ皆さんも、素敵な同人誌との出会いを体験してくださいね！」

東北大学 川島隆太教授 監修

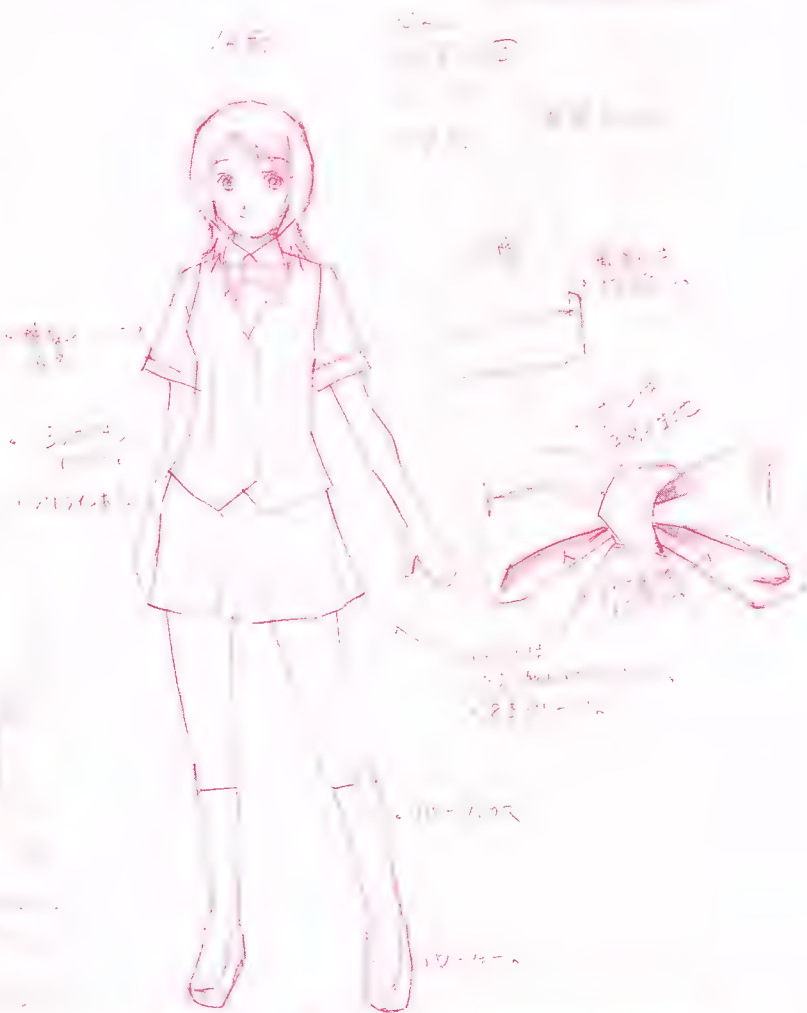
アシスタントキャラたちの設定を公開！

設定資料集

今月は『みんなで鍛える全脳トレーニング』でプレイヤーのアシスタントをしてくれるキャラクターたちの設定資料を公開！　人物はかなり細かい設定が御山氏の方から指示されており、表情のパターンや小物の設定までギッシリ。動物の方はかなりのパターンを坂口氏が描いており、今回掲載しているのはその一部。また、近日オープンされる予定の公式HP（http://noutore.net/）もチェックしてもらいたい。

【FIXイラスト】

かなえ

- **CV**：中原 麻衣
- **性別**：女
- **年齢**：16歳
- **アシスタント歴**：2週間
- **好きな脳の部位**：頭頂葉
- **志望動機**：たくさんの人に、脳を鍛えてほしい
- **一言**：かなえでーす。アシスタントは始めたばかりで、分からないこともたくさんありますが、自分も一緒に勉強するつもりで、頑張ります。

〉from DESIGNER〈

デフォルトアシスタントは何歳？　ということでこの歳になりました。かなえ枠に関しては「一般的な」と[illegible]のでこんな感じに。でも、携帯で色変えするとオーバーニーソックスとか履いてしまいます[illegible]。脚がほとんど見えませんけど（笑）。その全身画像はどこかでお見せできれば……。

ストレートロングな髪の女の子も描きましたがボツになりました。この髪型は有名グラビアアイドルの方を少し参考にしたりもしました。最初に描き始めたのに、実はこのキャラが最後まで描いていたキャラです。

（御山ロビ）

【FIXイラスト】

御蔵 リサ

- **CV**：堀江 由衣
- **性別**：女
- **年齢**：13歳
- **アシスタント歴**：1年
- **好きな脳の部位**：側頭葉
- **志望動機**：社会勉強
- **一言**：リサです。一応仕事なのでガマンしますけど、レベルの低いお客さんの相手は、正直言って、したくありません。

> from DESIGNER <

どのキャラ枠もそうですが、ディレクターから伝えられたキーワードがありまして、そのキーワードから一般的、記号的なデザインに至っています。この「ツンデレ」もまさにですが、次の機会があったらもっと違うツンデレも投入してみたいなーと思ったりしました。
でもまぁ、ツインテールってカワイイですもんね。そういえばメイドキャラも描いた覚えが……。かなえもそうですが、描いたときには声のイメージも固まっていた感があります。

（御山ロビ）

【FIXイラスト】

メイ

- **CV**：今野 宏美
- **性別**：女
- **年齢**：9歳
- **アシスタント歴**：2カ月
- **好きな脳の部位**：頭頂葉
- **志望動機**：お金を儲けて、大きな家を買いたい
- **一言**：メイです。「アシスタントになりたい」って、サンタさんにお願いしたら、なれました。大きくなったら、お菓子屋さんになりたいです。

> from DESIGNER <

ディレクターの要望に応えられているか一番不安なキャラです。こちらの意図していたイメージと若干ズレがあったようで……。バーンズ軍曹以外は、あまり今まで描いたことの無いタッチを要求されていたので苦戦もいっぱいしました。勉強もいっぱいしました。でもホントにいい機会でした。まだまだ精進します。日々勉強です。

（御山ロビ）

【FIXイラスト】

多賀浦 咲

- **CV**：皆口 裕子
- **性別**：女
- **年齢**：21歳
- **アシスタント歴**：2年
- **好きな脳の部位**：側頭葉
- **志望動機**：とにかく脳が好き
- **一言**：多賀浦 咲と申します。脳を鍛えようという方とは、是非お近づきになりたいと思います。いつかプライベートでもご一緒にトレーニングしたいですね。

〉from DESIGNER〈

「お姉さん」ということで、年齢からいえば職に就いていて、先生か秘書みたいな感じということでした。眼鏡はこっちでかけさせていただきました。眼鏡キャラが一人くらい居てもいいのではと思って、このキャラに。正解であってほしいなと思っています。プロポーションについては、描く前から暗黙の了解だったようです……（笑）

（御山ロビ）

あきら

【FIXイラスト】

- **CV**：白石 涼子
- **性別**：男
- **年齢**：11歳
- **アシスタント歴**：3年
- **好きな脳の部位**：前頭葉
- **志望動機**：家族の生活のため
- **一言**：あきらっていいます。この仕事は長いですけど、初めてのお客様のお相手をするときには、いつもドキドキしてしまいます。

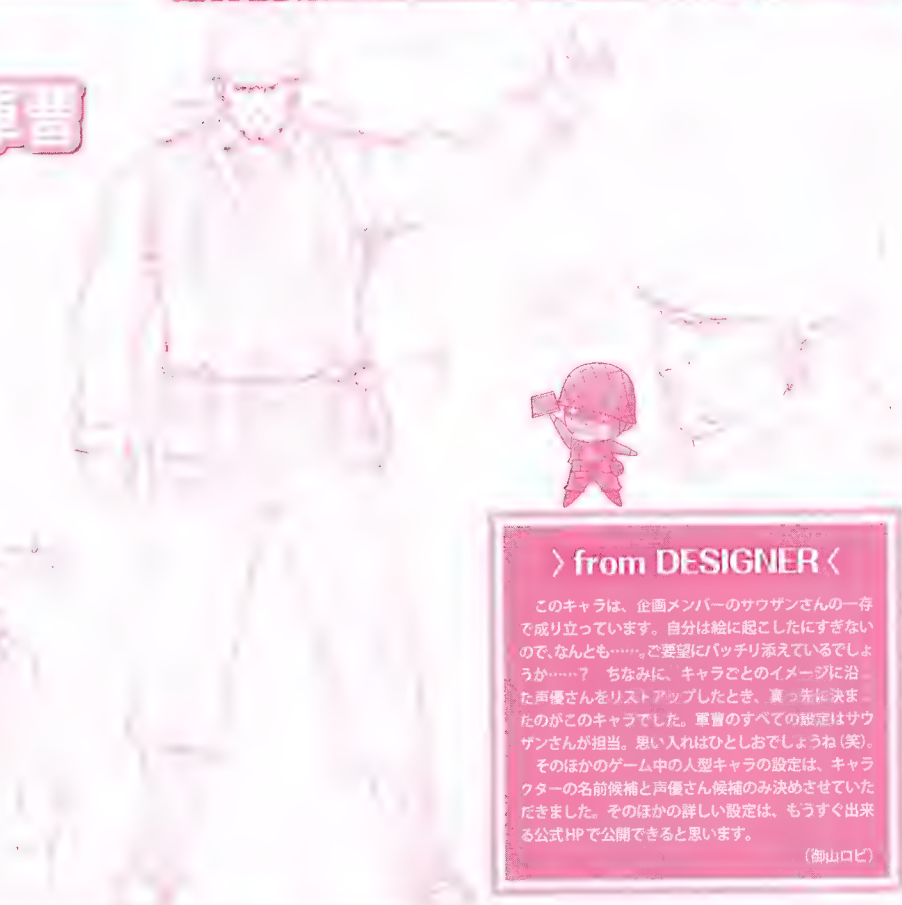
〉from DESIGNER〈

このキャラについては、動物のデザインを担当した坂口さんの知り合いに、この手のキャラに詳しい女性社員の方がいるということで、その方から沢山アドバイスを受けてこの形に至りました。

（御山ロビ）

【FIXイラスト】

バーンズ軍曹

CV：銀河 万丈
性別：男
年齢：43歳
アシスタント歴：10年
好きな脳の部位：全部
志望動機：貴様の脳は俺の脳だ！
一言：俺はバーンズだ。いいか、バーンズ軍曹と呼べ！　貴様がどんなやつかは関係無い。ただ貴様の脳年齢を若くするだけだ!!

> from DESIGNER <

　このキャラは、企画メンバーのサウザンさんの一存で成り立っています。自分は絵に起こしたにすぎないので、なんとも……。ご要望にバッチリ添えているでしょうか……？　ちなみに、キャラごとのイメージに沿った声優さんをリストアップしたとき、真っ先に決まったのがこのキャラでした。軍曹のすべての設定はサウザンさんが担当。思い入れはひとしおでしょうね（笑）。
　そのほかのゲーム中の人型キャラの設定は、キャラクターの名前候補と声優さん候補のみ決めさせていただきました。そのほかの詳しい設定は、もうすぐ出来る公式HPで公開できると思います。
（御山ロビ）

ボツ案

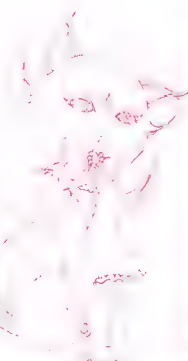
> from DESIGNER <

　主人公的な立ち位置の男アシスタントもいくつか描きましたが、ボツになりました。16歳辺りの男子を何人か、青年教師なんかも……果ては執事とか（笑）。
（御山ロビ）

人間アシスタント相関図

製品版とは違うものの、デザインの参考にと御山氏の頭の中で作られた人物相関図がコレ。こうしてデザインの幅を膨らませてるようだ。

ずんだ

- **CV**：大河内 雅子
- **性別**：♀
- **年齢**：2カ月
- **体重**：900g
- **アシスタント歴**：3日
- **好きな脳の部位**：側頭葉
- **出身地**：仙台
- **基本的な性格**：おしゃまさん
- **好きな教科**：おゆうぎ
- **嫌いな教科**：全般
- **好きな単語**：美
- **一言**：いっぱい勉強して、やっとアシスタントになれたよ～！　一緒に遊んでね！

〉from DESIGNER〈

ずんだは、おしゃまな猫（女の子）の設定で作り始め、多少ぶりっこ要素を入れていたのですが、途中で方向を変え、元気なおしゃまさんというイメージにしました。なんとなく、自分の小さいころに似ているかもと思います。担当してくださった声優さんが、イメージ通りの声を演じてくださり、よりおしゃま感がでてうれしかったです。ちなみに生まれて2カ月しか経ってないので、大人用缶詰はまだ食べられません。

（坂口）

あずき

- **CV**：吉倉万里
- **性別**：♀
- **年齢**：5歳
- **体重**：10kg
- **アシスタント歴**：4年
- **好きな脳の部位**：前頭葉
- **出身地**：福建省
- **基本的な性格**：おっとりのんびり
- **好きな教科**：睡眠学習
- **嫌いな教科**：速読
- **好きな単語**：のんびり
- **一言**：白い紙にサインしたら、ココに運ばれちゃった。流れに身をまかせてのんびりいこー。

〉from DESIGNER〈

とにかくのんびりなパンダにしようと思って生みました。あずきは「Going My Way」で不思議ちゃんであり、刹那主義なのです。お喋りがとろすぎて、カウントダウンを喋っている間にゲームが終わっちゃうため、企画の方から苦情がきたほど

アシスタントになったきっかけが、「白い紙にサインしたら、いつの間にか契約してた」というのんびりっぷりには、将来が心配になります。

（坂口）

マックス

CV：池田 千草
性別：♂
年齢：3歳
体重：4000g
アシスタント歴：3年
好きな脳の部位：頭頂葉
出身地：警察犬訓練所
基本的な性格：素直ないい子
好きな教科：道路交通法
嫌いな教科：無し
好きな単語：誠心誠意
一言：ご主人さまに、誠心誠意、お仕えいたすことを喜びとするものであります

【FIXイラスト】

〉from DESIGNER〈

主人様に散歩をおねだりしていましたが、今や、

ちゃんになりました。

（坂口）

ラムネ

CV：安西 英美
性別：♂
年齢：1歳3カ月
体重：3000g
アシスタント歴：1年
好きな脳の部位：側頭葉
出身地：小学校飼育小屋
基本的な性格：ちびっこきゃんく
好きな教科：体育
嫌いな教科：外国語
好きな単語：正義
一言：分からないこと、何でも聞いてくれよ

〉from DESIGNER〈

ラムネは、顔部分をズームアップすると、うなぎに見えるとよく言われました。暴れん坊で親分肌なタイプです。当初の設定では、マックスがピンチになると助けにくる親分子分関係（とラムネが勝手に思っている）に、私が勝手にしていました。ずんだとは相性悪いと思います。

（坂口）

【FIXイラスト】

動物アシスタント相関図

坂口氏もデザインの段階で相関図を描いていたようだが、今回は製品版を紹介。プレイしているだけでは気付かない関係が見えてくるかも!?

ゲームをダウンロードできるコントロールボックスを各家庭にレンタルして、時間制のブロードバンドゲーセンを作ればいいじゃない！　そう声高に叫びつつネオジオ2007の様相を呈してみるものの、XboxLiveならば何とかなりそげなヨキャン。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物とか

まさ　パイロットネームはC・LAN。青森コロニー出身。幼少のころから近所ではメカいじりが得意な怪獣博士として尊敬を集めていた（本当）。

ケソ　通り名は田渕健康。長崎コロニー出身。「シンプル2000 THE 利権団体」の発売を心待ちにするマシカル貧民だとコラ？　ピキピキッ。

タキヨ　いわゆる鬼編集。群馬コロニーの片隅出身。最近はPSPのガンダムバトロワに興じていたものの、さすがに300時間以上遊んで飽きてきたもよう。

EPISODE：01

V作戦始動の巻

Start a V operation.

ケソ　な、なんじゃここは一っ！
まさ　ぬう、エンブレの地下にこのような巨大格納庫があったとは……。
イタキョー　貴様らを呼び出したのはほかでもない。今回、ようやく例のブツが届いたんだよ、カモッ！
SE：ゴゴゴゴゴ！
ケソ　ひいいっ！　なにその巨大コンテナ!?
編集でそ　見れ！　これぞ1/12ガンダムじゃい！　去年開催されたホビーイベント・キャラホビの雑誌社対抗「戦場の絆」大会でゲットしたのさ。今回は、コイツを組み立てるというミッションをこなしていきたいッ。
まさ　ほふむ。アルカディアはガンダムゲームの大会があるたびに、ケソのときといい今回といい、高価なブツを獲得しておる気がするよ。
イタキョー　『HY2Mガンダム』は35万円だからな。貴様らの生涯収入で買えるかどうかという按配だろコラ。
ケソ　ご、ごっついのう。
でそ　ホントは12月に届く予定だったんだが、諸般の事情で編集部に到着するのが遅れてな。
ケソ　サーフェイサーとかドラム缶4本ぐらい使うだろこれ？
でそ　いや、形成色でパーツごとに色が付いてるから、そのまま組み立てれば完成するはずさ。
まさ　ナールM。昔はやった“いろプラ”って奴かね。

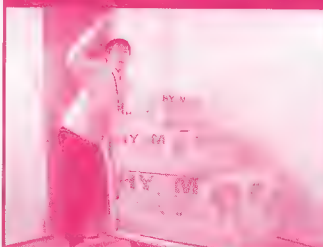
EPISODE：02

その名はGT-FOUR

The name is bukkomi machine.

まさ　段ボール3箱にミチリス、あそれガツリスとパーツが詰まっておるな。
でそ　全260パーツか。マスターグレードよりは少ないな。
ケソ　よをーし！　我輩は頭パーツから作るでありますよ。
イタキョー　そんな美味しいところから先に手を付けんなよ。まずは末端部分からこさえていくのがスジだろ。
まさ　武器やシールドは人間サイズなのか。これだけでも遊べそうさね。フェフェフェ。
でそ　基本的に工具類は全部入っているっぺえが……プラスドライバーだけ用意する必要があるのか。
ケソ　あれ？　テム・レイのメカは入ってないんですか？
イタキョー　ねえよ。んじゃ、キリキリビルトアップしようぜ。
～製作中～
ケソ　Bパーツができたっスよ。
まさ　これだけでも1mあって中々壮観さな。下半身がズッシリしているので転倒防止策は万全といえる。
でそ　これ、拡張キットでGパーツとか出してほしいよな。Gブルをラジコンにして、自分が乗って動かしてえよ。「こいつ、動くぞ!?」とか言ってさ。
イタキョー　下半身はパーツ少ないけど上半身はなかなかムズイな。特に指パーツは骨だぞコラ。
でそ　指関節が全部独立可動だからな。
ケソ　よし、ライフル完成。ずきゅんずきゅーん！
まさ　なんの、ビームコートを施したルナ・チタニウム製のシールドで防いでくれるわい。
でそ　……人が苦労してるのに何やってんだ。イタキョー、Bパーツであいつら踏んでハンチク（半分畜生）にしとけピキピキッ。
イタキョー　……よいしょっと。
ケソ　オフッ！

ガンダム大地に立つ ～Aパート～

ついにエンブレ地下ハンガーに姿を現したRX-78-2。その驚異のメカニズムに、人々は驚き、恐怖した。

技術士官・編集上野により搬入されてきた巨大コンテナ。この中に白い悪魔が！

ドキワクで梱包を解いていく一同。すごい……親父が熱中するわけだ。

これが1／12HY2Mガンダムを形成するパーツた！　作り始める前にパーツチェックこれ常識

まずはBパーツ（下半身）から作り始めるんだ！　結構重いZO。

このHY2M（ハイパーハイブリッドモデル）1/12 Scale RX-78-2 GUNDAMは、現在（2007/2/15時点）でも、絶賛発売中である！　価格は35万円とお高めだが、老後の積貯金を切り崩してでも買う価値はあろうという逸品。公式サイトでしっかり堪能した後、購入を検討するのが良かろう。　http://bandai-hobby.net/hy2m/hy2m_gundam_2006.html

EPISODE：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

イタキョー　だれだよココ、胸のインテークを逆に付けやがったのは。

まさ　ケソがいじっておったさね。

ケソ　ボクは……取り返しのつかないことをしてしまった……。

でそ　いいから直せよ。

まさ　ふんぬぐるる！　ついに腕パーツ、ハァ～完成！（擦れ声）

でそ　両腕付けるまえにラストシューティングを再現しようぜ。

イタキョー　基本だな。

ケソ　しゅ、しゅげえ！　上空にジオングヘッドが見えますぇ！

まさ　ライフルは手にしっかりとネジ止めで固定できるので安心だ。まさにこのポーズを再現するための仕様といえるだろう。

イタキョー　後はランドセルを背負わせて……と

でそ　最後は顔だな。どれ、アルカディアのデスクのオレが付けるか。

まさ　いやさ、ダップセのリーダーである我にまーかせいー。

イタキョー　今回の担当編集であるオレがやるのがスジだろオラ。

ケソ　ええい、ケンカするならアタイがやるわよ！

一同　それはないから。

ケソ　……ションボリング2007。

イタキョー　うーし、とりあえず完成だ。

まさ　四人がかりで2時間ちょっとか。一人でやったら10時間ぐらいかかるやもしれんな。

でそ　今まで結構な数のガンプラを作ってきたけどさ、さすがにコイツを超えるプラモはしばらく無いだろうな。

まさ　履歴書に書けるさね。「HY2Mガンダム製作経験アリ」とな。

ケソ　これをきっかけにして、我輩たちアナハイムエレクトロニクスにスカウトされちゃたりして!?

イタキョー　いいトコでジオニック社の便所掃除だろ。

ケソ　……ショボニック2007。

（続く）

ガンダム大地に立つ ～Bパート～

徐々に組み上げられるRX-78。実はけっこうな力仕事なので、実際に作る際はお友達を呼び集めるといいだろう。

ガンダムにフェードインする編集でそ。こういう遊びができるのも等身大ならでは。

難関の指パーツ。パーフェクトグレードをこさえたことある人は余裕かもしれぬ。

武器はライフルのほかビームサーベルが付属。ジャベリンやハンマーも欲しいところ。

ビームライフルも人間サイズ。これだけでも遊べるのが素敵といえよう。

特別スッタフ（違）として、ずるさんもモスク＝ハン役で参加（左端）

ガンダムヘッドを付けてデビルガンダムごっこもできる！　みんなもやってみそし。

OP再現SPECIAL 翔べ！ まさダム！

月刊★うろ覚絵

前回の月刊★うろ覚絵、ハァ～正解発表～！　3月号のこのコーナーでトム……もといケソが描いたクリーチェルは、「ちゃっくん」でした！　ちーとばかしレゲーゆえYANG（違）メンには難しかったかも。まぁヒントあったしいいか。正解のペンネーム「KEN」君には、トロ……もといケソ引っ越しグッズ第3弾を差し上げ候、早くてゴメン！

猛者っ子通信

レゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東

（株）エンタープレ

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

アーケードゲームライブラリー

第51回 愛のハートは世界の空を舞う

ポパイ

(任天堂 1982年12月)

Text 小山祥之 koyama@VGL.jp
協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいふ

さまざまなビデオゲームが登場し、次々と市場に送り込まれていた80年代初頭。新しいジャンルやアイデアが開拓される82年。日本でブレイクしたのは、コミカルなオリジナルキャラクターを採用したものだった。81年の『ドンキーコング』が米国で大成功をおさめた任天堂は、『ドンキーコングＪＲ.』に続く新作として、米国の人気キャラクター『ポパイ』を採用した新作ゲームを発売した。

『ポパイ』は60年代より世界中でアニメが放送されていた、非常に知名度の高いキャラクターで、日本でもよく知られていた。世界を商圏と考えれば、これほど有名な人気キャラクターのビデオゲームへの参入は初で、ゲーム業界でも大きな話題を呼ぶことは必然であった。

ハートを集めて愛をつかめ

本作は固定画面のアクションゲーム。主人公ポパイを操作し、ブルータス（アニメ日本放映時の名称はブルート）など敵の攻撃を避けながら恋人オリーブの投げるハートなどを集めるのがゲームの目的。操作には４方向レバーを使い、左右移動と上下で階段などを昇降する。ボタンは無敵アイテムであるほうれん草を取るときと、敵の投げてきたビンなどを壊すパンチに使用する。

通路の途切れている所では下段に落ちるが、落ちてもアウトにはならない。アウトになる条件はブルータスやコンドル、魔女など、敵が投げてくるビンに当たったりしたときと、下まで落ちたハートが水面に沈んでしまったときである。ステージは全３面で構成され、サイドビューの四層構造を階段や足場で上下に移動する。

１面（ステージ名：オーマイスイートハート！）ではオリーブの投げるハートを回収する。ハートは上部から左右にゆれながら不規則に落ちてくるのが特徴。左右端の階段で上下に移動し、基本的にはブルータスと距離を置くのが安全だ。ブルータスはポパイが近くにいると接近し、同じ段ならビンの連続投げ、すぐ上下の段に居ると手探りパンチで攻撃してくる。攻撃前に一瞬様子を探る動きをするので、タイミングを見切りながら避けていこう。桶を落としてブルータスにかぶせれば足止めもできる。

ポパイがパワーアップするアイテム、ほうれん草の位置は一定周期で変わる。取ればおなじみのテーマソングが流れ、ブルータスをやっつけられるようになるのが、最大の見どころだ。

ハートの回収は取りやすいところから行きたいところだが、水面に沈みそうなハートを優先して回収するのが基本となる。ポパイが移動できる範囲が限られているため、敵に追い込まれないようにすることも大切だ。

２面（ムーンライトセレナーデ）では音符を回収する。攻略法は1面同様だが、階段が不規則にあることで難度は高くなる。また、一気に上までジャンプできるシーソーが配置されている。クリアしたときに音符が音を奏でるような演出が心にくい。

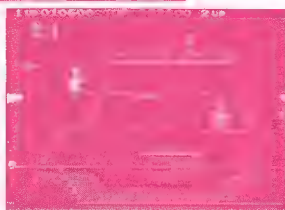
３面（ヘルプ。!!）ではＨ・Ｅ・Ｌ・Ｐの文字を回収する。船上は足場が限られており、可動する床、飛ぶ高さを変えてくるコンドルの動きに注意が必要。３面クリアで一応ハッピーエンドをむかえるが、再びハイレベルになった１面にループし、ゲームは続く。

ポパイという知名度の高い曲を使っていたこともあってプレイ音は耳に残り、後の『ファミコン』的な独特の音使いが印象に残ったゲームでもあった。

『ポパイ』は『ドンキーコング』を超える大ヒットには至らなかったが、人気キャラクターをゲームに登場させるという版権ゲームとして成立した作品といえる。現在ポピュラーなゲームにおける版権ビジネスの手法は、本作が切り開いたといっても過言ではないだろう。

基本画面+画面構成

4方向レバーでポパイを操作し、敵をかわしながらオリーブが投げるハートなどをすべて回収すればクリアとなる。ポパイがすべてやられてしまうとゲームオーバー。

夜の面ではシーソーで一気に上へとジャンプできる。

船の面では鳥の飛んでくる高さも考えつつ攻略する。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。ゲームのポイントがイラスト入りで書かれている。ハートなどは上の階で取るほど得点が高い。

アーケードから家庭用へ

『ポパイ』は非常に古いゲームだが、移植されたファミリーコンピュータ（以下FC）でも話題となったため、若いプレイヤーにも結構知られているゲームだろう。国内では当時任天堂の販売子会社であった任天堂レジャーシステムが取り扱っていた製品であったが、同社は83年に任天堂本社に業務統合され、その後は任天堂が業務用ゲームを取り扱っている。家庭用の好調や85年にゲーム場が風営法の規制対象となったことをきっかけに、同社は日本の業務用市場からは撤退したが、米国など海外では『プレイチョイス10』などFC互換ハードを展開し、人気メーカーとして支持され続けていた。

FCは同83年7月に発売され大ブームとなったが、その基礎となりブームのきっかけとなったのは業務用の開発で培った技術と、そこで作り上げられた名作ゲームの移植タイトルではなかっただろうか？

あれから約25年の間にさまざまな家庭用ゲームが登場しては話題になり、任天堂をはじめとする数々のメーカーが次々と話題作を登場させている。

現在の任天堂は家庭用ゲームが中心だが、ニンテンドーDSやWiiなど、既存の概念にとらわれない新鮮な要素を盛り込んだ新ハードを次々と開発し話題を集め続けている。

しかし一方、当時最強のゲームハードとして支持されていた業務用ゲームは、いつしかパソコンや家庭用ゲームの陰に埋没しつつある。近年はカードゲームや通信ゲームなどが辛うじて市場を支えているが、いつしかポパイの「ほうれん草」のようなパワーアップアイテムをつかみ、勇ましいテーマで皆の心を躍らせる日が来ることを願いたいものだ。

『ポパイ』の残してくれたもの

『ポパイ』は業務用においてはこのゲームしか発売されていないが、FC用ゲームでは『ポパイの英語あそび』など、ポパイのキャラクターを使ったゲームがその後にいくつか発売されている。

任天堂の開発者・宮本茂氏が過去に語ったところでは、「『ドンキーコング』は、『ポパイ』のキャラクターを使う考えもあったが、独自のキャラクターの方がより良いと考え今の形になった」というエピソードがあるが、もし違う考えだったら、真っ先に登場したのは『ポパイ』たちで、『ドンキーコング』や『マリオ』はこの世に登場しなかったかもしれない……という可能性もあったのだから、運命とは奇遇なものである。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1981-1983年（アミューズメント通信社）

「アミューズメント産業」1982-1983年（アミューズメント産業出版）

「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

[illegible]

New Release

©窪岡俊之　©NBGI

ドラマCD「アイドルマスター」NEW STAGE.03

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0013／on sale!／価格：3,150円（税込）

ドラマCD『NEW STAGE』シリーズも、今回紹介する『NEW STAGE.03』をもってついに完結となる。前回はハリウッドスターの相手役の座を手に入れようと、アイドルたちが繰り広げるドタバタ劇。そして、友達想いの伊織が主役の心温まるエピソードが印象的だった。そして今回は、普段は裏方といってもいい、765プロ高木社長と、小鳥さんにスポットが当てられる。収録タイトルを見ると何やら怪しげな感じだが、渋い声で意外な存在感のある社長と、おっとりした感じで隠れファンの多い小鳥さんが、どんなドラマを演じてくれるのか注目だぞ。

■収録内容
「アイドル探偵団、出動！」
「世にも奇妙な高木社長」
「社長の正体、その真実は…」
「無邪気な子供と澄んだ歌声」
「悲しみ、そしてすれ違い」
「私の歌声…届けたい」
「国民的アイドル・音無小鳥誕生!?」

©SEGA

オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2007春夏ソングコレクション

発売元：セガ／HCV-0289／03.15on sale!／価格：1,050円（税込）

春休みには映画が公開されることも決まり、新たな展開のきざしが見える『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』の新曲CDが登場だ。今回は2007春夏コレクションの新曲7曲と、そのタンバリン付きバージョンを加え、全14曲を収録。スペシャルステージの曲も収録されているので、曲を覚えればステージクリアの手助けになるぞ。そして、ボーナストラックには人気曲「ABC de 大丈夫！」の英語版となる「ABCD Everything's Okay」が収録されていて、一風変わったワールドワイドな『ラブ and ベリー』が楽しめる。さらに、パソコン用の壁紙も入っているというお得な内容で、映画の公開に先立って手に入れておきたいところだ。

■収録内容
「にじいろのなみだ」
「おねがいかなえて」
「らぶりぃスマイル」
「なつだ！ プールだ！ レッツゴー！」
「エンジェルンルン」
「メリー ウィドウ ワルツ」
「にじいろのなみだ -タンバリン付Ver.-」
「おねがいかなえて -タンバリン付Ver.-」
「らぶりぃスマイル -タンバリン付Ver.-」
「なつだ！ プールだ！ レッツゴー！ -タンバリン付Ver.-」
「エンジェルンルン -タンバリン付Ver.-」
「メリー ウィドウ ワルツ -タンバリン付Ver.-」
ボーナストラック
「ABCD Everything's Okay」
「ABCD Everything's Okay -タンバリン付Ver.-」

アルカナハート はーとふるサウンドコレクション

発売元:ティームエンタテインメント／KDSD-00127〜128／03.21on sale!／価格:3,360円(税込)

完全新作の2D対戦格闘ゲームとして絶賛稼働中の『アルカナハート』のサントラCDが、CD2枚組で発売されることが決定！ その名も『アルカナハート はーとふるサウンドコレクション』。登場するキャラクターが全員女の子という話題性が先行しがちだが、緻密に作り込まれた世界観とキャラクターにマッチしたサウンドも、ユーザーに高い評価を得ていた。DISC1「オリジナル サイド」には、「オリジナル基板仕様MIDI音源版」を収録。そしてDISC2「アレンジ サイド」には、『アルカナハート』のサウンド全般の作曲、編曲を手がけた吉平氏自身が全精力を注いだ、「完全アレンジバージョン」を収録という豪華仕様となっている。

売りはなんといっても、吉平氏入魂の作品となる「アレンジ サイド」だろう。34曲という数にも驚かされるが、ゲーム中では、キャラのイメージが強く反映されるサウンドが印象的だけに、どのようなアレンジが施されるのか楽しみに待とう。

■収録内容（CD2枚組）
DISC1
「オリジナル サイド」
34曲
DISC2
「アレンジ サイド」
34曲

※初回封入特典：描きおろしジャケットデザイン・ステッカー

ぷよぷよ! ORIGINAL SOUND TRACK

発売元:ウェーブマスター／WWCE 31146／03.21on sale!／価格:2,400円(税込)

※画像は開発中のものです。実際の商品とは異なる可能性があります。

今なお根強い人気を誇る、アクションパズルゲームの定番『ぷよぷよ』。初代『ぷよぷよ』が誕生してから2006年で15周年を迎え、シリーズ最新作となる『ぷよぷよ!』がPlayStation 2とPSPで3月21日に発売される。さらに『ぷよぷよ! ORIGINAL SOUND TRACK』も同時発売されることが決定した！

このサントラCDには、『ぷよぷよ!』の全楽曲を余すところなく収録。人気キャラクターのテーマはもちろんのこと、フィーバーやピンチ、コンティニューなど、ゲーム中のさまざまな楽曲が入っており、なんと全45曲という圧倒的なボリューム！ 初代『ぷよぷよ』のファンなら聴き覚えのある懐かしいサウンドもあり、『ぷよぷよ』好きならだれもが楽しめる。まさに15周年を記念する一品といえるぞ。さらに、『ぷよぷよ』シリーズおなじみの、「やったー」、「ばたんきゅ〜」といったキャラクターボイスも余すところなく収録。このCDを聞いて、友人や彼女と対戦で熱くなったひと昔前を思い出してみるのもいいかも!?

■収録内容
ぷよぷよ! -15th anniversary-
Entry the battle carnival!
メインメニュー
ぷよ!　漫才
キャラクターセレクト
フェアリーフェアー!
More beautifully!　More strongly!
散歩の途中で
リデルの秘かな夢
ボクは誰よりもグレイトなのさ
Cheerful surprise test
待ち人をさがして
ふたごユウレイは人気者デース!
Prince of Ocean〜優雅なる放浪〜
おにおんの森
異世界からの来訪者たち
どいつもこいつもおたんこなぁ〜っす
Let's dancing together!
ぞう大魔王なんだぞぅ
や・ば・い・で・す
LOSE (ばたんきゅ〜!)
コンティニューする?
ゲームオーバー!
よくきいてくださいね。
アコール先生の個人授業
ほか

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Mar. 2007

新しい環境へと移る人が多い3月。そのためか、大規模な大会も数多く開催されている。このコーナーでチェックして、しっかりとスケジュールを立てよう。

北海道

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

- 3/10 20:00 GGXX ΛCORE 大会
- 3/21 20:00 エアホッケー 大会
- 3/31 20:00 アルカナハート 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

- 3/25 12:00 ポップンミュージック14 大会 ◆詳細はHP参照

★スガイディノス 帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

- 3/10 19:30 QMAⅣ 大会
- 3/17 19:30 MBAC Ver.B 大会
- 3/24 19:30 ポップンミュージック14+DDR SuperNOVA合体大会

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

- 3/3 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 3/4 13:00 ムシキング 公式大会
- 3/10 20:00 WCCF 大会
- 3/11 13:00 ラブ and ベリー公式大会
- 3/17 20:00 アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会
- 3/18 13:00 ムシキング 公式大会
- 3/21 16:00 頭文字D Ver.4 大会
- 3/24 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 3/25 13:00 ラブ and ベリー 公式大会

茨城県

★プレビジョイカム 石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

- 3/3 18:00 GGXX ΛCORE 大会
- 3/11 17:00 アルカナハート 大会
- 3/17 18:00 GGXX ΛCORE 大会

※すべて参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

- 3/3 17:00 MBAC Ver.B ランバト
- 3/4 17:00 MBAC Ver.B ランバト 3on3
- 3/10 15:00 MBAC Ver.B 5on5 大会 ケアンズ杯 ◆チーム内で3キャラクター以上使用
- 3/11 17:00 アルカナハート 大会 あるかな杯
- 3/17 17:00 MBAC Ver.B ランバト
- 3/18 17:00 MBAC Ver.B 2on2 ランバト
- 3/24 17:00 MBAC Ver.B 交流大会 ◆紅白戦とシングルトーナメントの二部構成
- 3/25 17:00 アルカナハート 大会 あるかな杯
- 3/31 17:00 MBAC Ver.B ランバト

※すべて参加費無料

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1594 ☎0276-88-7510
http://www.lupin122-web.hp.infoseek.co.jp/

- 3/4 15:00 GGXX ΛCORE 2on2 大会
- 3/4 18:00 MBAC Ver.B 大会
- 3/11 15:00 KOF '98 大会
- 3/11 18:00 KOF 2002 大会
- 3/18 15:00 HYPER SFⅡ 大会
- 3/18 18:00 SFⅢ 3rd 大会
- 3/25 15:00 モンスターゲート 大会 ◆上位8名による決勝戦

埼玉県

★クラブ セガ 所沢
所沢市日吉町8-1 ☎042-926-9009
http://location.sega.jp/loc web/cs tokorozawa.html

- 3/18 14:00 アルカナハート 大会 ◆参加費100円。詳細はHP参照

★HAP'1ゲームチッタ
さいたま市南区辻8−24−10 ☎048-837-8001
http://hap1.net

- 3/10 10:00〜18:00 ヴァンパイアセイヴァー フリープレイ
- 3/10 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会

千葉県

★アミューズメントエース 津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www ace-net1.com/tudanuma/index.htm

- 3/4 15:00 アヴァロンの鍵 弐 フリープレイイベント ◆初心者限定。デッキ等は店側で用意
- 3/18 未定 アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル19 ◆詳細はhttp://avalonsgate.netまで

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

- 3/31 18:00 アルカナハート 大会

★G-link蘇我
千葉市中央区川崎町6-9 フェスティバルウォーク 2F ☎043-266-6464
http://location.sega.jp/loc web/gl soga.html

- 3/10 18:00 三国志大戦2 大会
- 3/17 18:00 WCCF 大会
- 3/31 13:00 三国志大戦2 大会 ◆有名君主との100人組み手&トーナメント

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

- 3/2 終日 アルカナハート フリープレイ
- 3/3 終日 MBAC Ver.B フリープレイ
- 3/4 終日 SFⅢ 3rd フリープレイ
- 3/4 15:00 SFⅢ 3rd 大会
- 3/9 終日 GGXX ΛCORE フリープレイ
- 3/18 終日 SFⅢ 3rd フリープレイ
- 3/23 終日 GGXX ΛCORE フリープレイ
- 3/23 19:00 GGXX ΛCORE 大会
- 3/24 終日 鉄拳5 DR フリープレイ
- 3/25 終日 アルカナハート フリープレイ
- 3/25 終日 MBAC Ver.B フリープレイ
- 3/31 終日 SFⅢ 3rd フリープレイ

※すべて参加費無料

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

- 3/3 終日 GGXX ΛCORE フリープレイ
- 3/3 終日 鉄拳5 DR フリープレイ
- 3/4 終日 SFⅢ 3rd フリープレイ
- 3/4 終日 太鼓の達人9 イベント ◆100円2クレジット
- 3/10 終日 MBAC Ver.B フリープレイ
- 3/10 終日 VF5 Ver.B イベント ◆100円2クレジット
- 3/11 終日 NOVAうさぎのゲームde留学!? フリープレイ
- 3/11 終日 テトリス・ザ・グランドマスター フリープレイ
- 3/17 終日 アルカナハート フリープレイ
- 3/17 終日 GGXX ΛCORE フリープレイ
- 3/18 終日 QMAⅣ イベント ◆100円2クレジット
- 3/21 終日 ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
- 3/24 終日 MBAC Ver.B フリープレイ
- 3/24 終日 ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
- 3/25 終日 くるくるラボ フリープレイ
- 3/25 終日 湾岸ミッドナイト2 フリープレイ
- 3/31 終日 アルカナハート フリープレイ
- 3/31 終日 パワースマッシュ 3 フリープレイ

※フリープレイはすべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎ビル1F ☎042-627-8188

- 3/3 15:00 第3回 SFⅢ 3rd 3on3 大会
- 3/10 15:00 第3回 アルカナハート 3on3 大会
- 3/17 15:00 第Ⅲ戦 MBAC Ver.B 3on3ランバト 2戦目
- 3/24 15:00 第20回 GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費一人50円

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1〜3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

- 3/4 15:00 ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆チーム内の同機体禁止。ノワール使用禁止
- 3/11 15:00 アルカナハート 2on2 大会
- 3/17 17:00 餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆参加料500円。フリープレイは5時間、対戦台4セット（8筐体）稼働
- 3/18 15:00 MBAC Ver.B 大会 ◆キャラクター変更可
- 3/25 15:00 マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会 ◆キャラクター変更可
- 3/25 15:10 GGXX ΛCORE 大会 ◆参加料100円

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

- 3/10 20:00 SFⅢ 3rd ランバト
- 3/18 17:00 SCⅢ AE ランバト
- 3/24 20:00 SFⅢ 3rd ランバト

★ゲームニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビル B1 ☎03-3554-2668

- 3/4 18:00 アルカナハート ランバト
- 3/11 18:00 MBAC Ver.B 大会
- 3/18 18:00 アルカナハート ランバト

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/ekimae.html

- 3/3 14:00 北斗の拳 2on2 大会
- 3/4 15:00 MBAC Ver.B ランバト（第二節第一回）
- 3/10 19:00 SCⅢ AE SCNランバト
- 3/17 15:00 第3回 アルカナハート 大会
- 3/18 15:00 MBAC Ver.B ランバト（第二節第二回）
- 3/24 15:00 第3回 MBAC Ver.B 3on3 大会
- 3/24 19:00 鉄拳5 DR 3on3 大会
- 3/31 15:00 第三回 GGXX ΛCORE 大会

★トライ アミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower/

- 3/3 15:00 SCⅢ AE 3on3 大会 おおさか杯 ◆参加費一人100円
- 3/10 14:00 アルカナハート2on2 大会 ◆参加費無料

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル 1F ☎0422-23-3211

- 3/10 18:30 鉄拳5 DR 鉄拳王集結！ 百人組み手 ◆参加費無料
- 3/25 15:00 QMAⅣ 大会 ◆勝ち抜きトーナメント戦

新潟県

★エリナ
新潟市津雲田640 ☎0256-82-4541
http://homepage2 nifty com/ERINA/

- 3/17 20:00 第34回 VF5 Ver.B 2on2 大会 エリナ杯 ◆参加費一人100円

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html/

- 3/4 19:00 第9回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
- 3/11 16:00 第3回 アルカナハート 大会
- 3/18 17:30 第4回 VF5 Ver.B 公式大会 inテクポリ
- 3/21 16:00 第23回 MBAC Ver.B 2on2 大会

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHP参照

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

- 3/2 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 3/3 20:00 GGXX ΛCORE 3on3 大会
- 3/10 20:00 アルカナハート ランバト 北陸最強大会
- 3/17 20:00 鉄拳5 DR ハリソン杯
- 3/20 21:00 VF5 Ver.B レイヤ杯
- 3/23 21:00 鉄拳5 DR ランバト

日付	時間	内容
3/24	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
3/31	20:00	HYPER SFⅡ 2on2 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

日付	時間	内容
3/3	21:00	アルカナハート 大会
3/10	20:00	MBAC Ver.B 2ON2 大会
3/17	20:00	GGXX ΛCORE 大会
3/24	21:00	KOF'98 大会
3/31	未定	アルカナハート 大会

福井県

★ジョイランド 江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

日付	時間	内容
3/4	14:00	QMAⅣ 大会
3/11	12:00	beatmaniaⅡDX 13 大会
3/18	13:00	アルカナハート 大会
3/23	20:00	三国志大戦2 大会
3/25	12:00	MBAC Ver.B 大会

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ 堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

日付	時間	内容
3/10	20:00	MBAC Ver.B 大会
3/18	20:00	アルカナハート 大会
3/25	20:00	GGXX ΛCORE 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行なっておりません。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	内容
3/3	19:00～24:00	バトルギア4 フリー走行イベント ◆参加費1000円
3/4	15:00	頭文字D Ver.4 大会
3/10	19:00	SFⅢ 3rd 大会
3/11	15:00	アルカナハート 大会
3/17	19:00	ベースボールヒーローズ2 大会
3/18	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/24	19:00	GGXX ΛCORE 大会
3/25	15:00	QMAⅣ 大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

日付	時間	内容
3/3	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/10	14:00	GGXX ΛCORE 大会
3/17	22:00	VF5 Ver.B 大会
3/24	14:00	アルカナハート 大会
3/31	14:00	MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

日付	時間	内容
3/25	19:00	VF5 Ver.B 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

日付	時間	内容
3/2	25:00	鉄拳5 DR 大会
3/4	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/11	15:00	MBAC Ver.B 大会
3/16	25:00	鉄拳5 DR 大会
3/18	15:00	GGXX ΛCORE 大会
3/25	15:00	アルカナハート 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5765

日付	時間	内容
3/4	17:00	MBAC Ver.B 大会
3/11	17:00	GGXX ΛCORE 大会
3/18	17:00	アルカナハート 大会
3/25	17:00	VF5 Ver.B 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

日付	時間	内容
3/15	19:00	VF5 Ver.B 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

日付	時間	内容
3/3	12:00	QMAⅣ 第25回 関西ランバト
	17:00	SFⅢ 3rd 第20回 3on3 関西ランバト 第1期ファイナル
3/4	10:00	三国志大戦2 大会
	15:00	SF ZERO3 第70回 2on2 関西ランバト
3/8	19:00	GGXX ΛCORE 第117回 関西ランバト
3/10	14:00	アルカナハート 3on3 大会 ◆同キャラクターは二人まで
3/11	12:00	MBAC Ver.B 3on3 大会
3/17	未定	KOF98 全国大会 Duelling the KOF 4th season 決勝大会
3/18	未定	KOF 2002 全国大会 Duelling the KOF 4th season 決勝大会
3/21	13:00	GGXX ΛCORE レディース大会
	15:00	GGXX ΛCORE 第118回 関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	内容
3/2	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/4	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
3/9	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/11	17:00	頭文字D Ver.4 大会
3/16	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/17	17:00	QMA Ⅳ 大会
3/21	17:00	頭文字D Ver.4 大会
3/23	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/25	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
3/30	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3069

日付	時間	内容
3/4	18:00	VF5 Ver.B 公式大会
3/11	15:00	GGXX ΛCORE 大会
3/18	15:00	MBAC Ver.B 大会
3/25	15:00	アルカナハート 大会

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

日付	時間	内容
3/24	19:00	鉄拳5 DR 大会
3/31	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	内容
3/4	18:00	GGXX ΛCORE 大会
3/7	20:00	三国志大戦2 大会
3/11	18:00	MBAC Ver.B 大会
3/14	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
3/18	18:00	アルカナハート 大会
3/21	20:00	三国志大戦2 大会
3/25	18:00	鉄拳5 DR 大会
3/28	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

日付	時間	内容
3/4	15:00	MBAC Ver.B 大会
3/8	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
3/11	15:00	カプエス2 大会
3/17	終日	月華の剣士 2 対戦会 ◆2クレジット
3/18	15:00	GGXX ΛCORE 大会
3/24	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
3/25	15:00	アルカナハート 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	内容
3/3	16:00	第5回 MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	第5回 アルカナハート 2on2 大会
3/4	16:00	第31回 TRF2 大会
3/10	12:00～17:00	MBAC Ver.B 対戦会 ◆参加費500円
		GGXX ΛCORE 対戦会 ◆参加費500円
	19:00	SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅴ期第1戦
3/11	16:00	アルカナハート ランバト 第Ⅰ期第5戦
3/17	16:00	第6回 MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	第6回 アルカナハート 2on2 大会
3/18	16:00	第32回 TRF2 大会
3/24	19:00	SCⅢ AE 3on3 大会 第4回 IKUSA外伝 ◆参加費一人300円
3/25	12:00	SCⅢ AE 5on5 大会 第4回 IKUSA外伝 ◆参加費一人300円
毎週月曜	18:00～23:00	SCⅢ AE 対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

日付	時間	内容
3/4	17:00	MBAC Ver.B 大会
3/11	17:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
3/18	17:00	アルカナハート 大会
3/25	17:00	GGXX ΛCORE 大会
毎週日曜	10:00～16:00	MBAC Ver.B フリープレイ ◆参加費一人500円

★チャレンジャー ガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

日付	時間	内容
毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	内容
3/3	18:00	GGXX ΛCORE 大会
3/4	18:00	三国志大戦2 大会
3/10	18:00	アルカナハート 大会
3/11	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/17	18:00	GGXX ΛCORE 大会
3/18	18:00	VF5 Ver.B 大会
3/24	18:00	MBAC Ver.B 大会
3/25	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/31	18:00	アルカナハート 大会

★DINO GAME 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

日付	時間	内容
3/10	18:00	アルカナハート 大会
3/24	18:00	アルカナハート 2on2 大会
3/31	18:00	KOF XI 大会

★DINO GAME 茨木店
茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-5507
http://www.dino-jp.com/

日付	時間	内容
3/4	18:00	GGXX ΛCORE 大会
3/11	18:00	アルカナハート 大会
3/18	18:00	MBAC Ver.B 大会
3/25	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週水曜	終日	音ゲーレディースデー ◆女性のみ音ゲー無料

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル B1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc web/his avion.html

日付	時間	内容
3/11	15:00	MBAC Ver.B 大会
3/25	15:00	バーチャロン OT5.66 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路OS
姫路市駅前町254 姫路OSビル B1 ☎079-222-6455

日付	時間	内容
3/10	15:00	第4回 姫路 三国志大戦2 大会 ◆参加費300円
3/17	19:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
3/21	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆参加費100円

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5濱栄ビル 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc web/sannomiya thanks.html/

日付	時間	内容
3/3	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
3/4	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 [天一 第二期 第十一幕]
	18:00	アルカナハート 大会【第3回】 ◆参加費100円
3/11	16:00	VF5 Ver.B 公式大会【FIGHT4】 ◆参加費100円
3/18	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 [天一 第二期 第十二幕]
	18:00	MBAC Ver.B 大会【第3回】 ◆参加費100円
3/24	14:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費100円
毎週土曜	15:00	第6期 GGXX ΛCORE ランバト [ACCENT CORE] ◆参加費100円

Event Pick Up!

第4回『SCⅢ AE』IKUSA外伝開催！

闘劇'07のタイトルとして決まった『SCⅢ AE』。その全国大会「IKUSA外伝」が、闘劇'07予選開催前の３月に「KO-HATSU（コーハツ）」にて開催される。今回で４回目となる『IKUSA外伝』。毎回全国各地からプレイヤーが参加することもあり、激戦になることは必至！　自分の腕試しに、また、見に行くだけでも価値のある大会になるだろう。

第4回 IKUSA外伝 概要

【開催日】
・3/24（土）12:00～　3on3 大会
・3/25（日）12:00～　5on5 大会

【参加費】
・一人300円

【エントリー方法】
・当日エントリーは行ないません。必ずホームページより事前エントリーをお願いします。

【ホームページ】
http://www.ko-hatsu.com/scn

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

3/3	19:00	MBAC Ver.B ランバト
3/9	19:00	アルカナハート 大会
3/10	19:00	GGXX ΛCORE ランバト
3/17	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
3/24	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
3/31	19:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会

鳥取県

★スーパーヒーロー 倉吉

倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

3/3	20:00	QMA Ⅳ 大会
3/10	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/17	20:00	GGXX ΛCORE 大会
3/24	20:00	MBAC Ver.B 大会
3/31	20:00	アルカナハート 大会

島根県

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

3/18	19.00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費無料

★セガ ワールド 松江

松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc web/sw matsue.html

3/23	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

広島県

★プロバックスJOY サンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

3/4	15:00	アルカナハート 2on2 大会
3/10	15:00	SFⅢ 3rd 2on2 大会
3/11	15:00	北斗の拳 大会
3/18	15:00	MBAC Ver.B 3on3 大会
3/24	15:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会
3/25	15:00	ポップンミュージック14 大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

3/3	15:00	MBAC Ver.B 交流大会
3/4	15:00	アルカナハート 大会
3/10	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
3/11	15:00	GGXX ΛCORE 大会

山口県

★プールイン8

山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i.cfm?i=fantacya

3/4	14:00	GGXX ΛCORE 大会 山口地区対抗戦
3/11	14:00	第3回 アルカナハート 大会
3/18	14:00	第24章 MBAC Ver.B 大会

高知県

★セガ ワールド 南国

南国市大そね甲2520-2 ☎088-864-2921
http://location sega jp/loc web/sw nangoku.html

3/10	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆ノワール使用禁止
3/24	15:00	VF5 Ver.B 公式大会

愛媛県

★GAME ショコラ

松山市柳井町1-2-13
http://shokora.holy.jp/

3/11	15:00	第1回 GGXX ΛCORE 大会
3/25	15:00	第3回 アルカナハート 大会

★ハイテク セガ 新居浜

新居浜市徳常町6-8 ☎897-37-5573
http://location.sega.jp/loc web/hs niihama.html

3/3	17:30	旋光の輪舞SP 大会
3/4	17:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム200円
3/10	17:30	GGXX ΛCORE 大会
3/11	17:30	MBAC Ver.B 大会
3/17	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
3/18	17:00	WCCF 大会 ◆参加費500円
3/21	17:30	三国志大戦2 大会 ◆参加費500円
3/24	17:30	MBAC Ver.B 大会
3/25	17:30	GGXX ΛCORE 大会
3/31	17:30	アヴァロンの鍵 大会

※指定がある大会以外は参加費100円

香川県

★戦～ikusa～

高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

3/3	19:00	GGXX ΛCORE 大会
3/10	19:00	アルカナハート 大会
3/18	19:00	SCⅢ AE 大会
3/25	19:00	VF5 Ver.B 大会

★マックスプラザ 善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

3/3	20:00	アルカナハート 大会
3/3	22:00	MJ3 大会
3/4	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
3/4	22:00	ドルアーガオンライン 大会
3/10	20:00	MBAC Ver.B 大会
	22:00	QMAⅣ 大会
3/11	20:00	格闘ゲーム 大会 ◆詳細は店頭にて
	22:00	Quest of D Ver.3.01 大会
3/17	20:00	アルカナハート 大会
3/17	22:00	MJ3 大会
3/18	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
3/18	22:00	ドルアーガオンライン 大会
3/20	22 00	GCB 0079 最後の萌 大会 ◆女性キャラクター
3/21	22:00	ベースボールヒーローズ2 大会 ◆詳細は店頭にて
3/24	20:00	MBAC Ver.B 大会
	22:00	QMAⅣ 大会
3/25	20:00	格闘ゲーム 大会 ◆詳細は店頭にて
	22:00	Quest of D Ver.3.01 大会
毎週水曜	20:00	GCB ランバト

福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc web/as opa.html

3/2	19:00	GGXX ΛCORE 大会
3/9	19:00	MBAC Ver.B 大会
3/16	19:00	アルカナハート 大会
3/23	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

★セイタイトー 新宮

糟屋郡新宮町美咲3丁目1-40 ☎092-941-2366

3/18	12:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル19 ◆参加費500円 詳細はhttp://avalonsgate.netまで

★天神ギーゴ

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F ☎092-724-5971
http://sega.jp/

3/10	15:00	GGXX ΛCORE 大会
3/23	20:00	パワースマッシュ 3 大会

長崎県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 リバティハウス 2～3F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc web/cs tenmonkan.html

3/11	16:00	MBAC Ver.B 2on2 ランバト 第3戦
3/25	16:00	アルカナハート 大会 九州崩壊までの大会3回目

★セガ・マービィー

熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
http://location.sega.jp/loc web/s marvey.html

3/3	18:00	KOF'98 大会
3/4	18:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
3/10	18:00	アルカナハート 大会
3/11	18:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
3/17	18:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会
3/18	18.00	バーチャロンフォース 大会 ◆ペアトーナメント戦
3/21	18:00	SFⅢ 3rd 大会
3/24	18:00	MBAC Ver.B 3on3 大会
3/25	16:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円

※指定のある大会以外は参加費50円

★セガ ワールド 大塔

佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc web/sw daito html

3/4	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
3/10	19:00	VF5 Ver.B 大会
3/11	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
3/18	14:00	GGXX ΛCORE 大会
3/24	19:00	KOF XI大会

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日ごろです）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月は深川セントラルボウルにて開催された『アヴァロンの鍵 弐』スターターデッキバトルを紹介。北海道ではこれが最後となる今大会。最後の締めとして参加者の集合写真を撮影してもらったぞ。

写真上段左から、DK、夜霧死苦仮面、オレ。下段左からレナス、ミント、ぜろてい、パティ。

今月の強者たち

新年明けてすぐ、数々の大会が開催された。その中で勝ち上がった強者たちを今月も一挙紹介！　闘劇'07予選も間近なので、チェックしておこう。

●スガイディノス 帯広(北海道)

◇MBAC Ver.B 大会　1/27·15名
優勝:ぱん(レン)
2位:えりしゃ　3位:KEI

●深川セントラルボウル(北海道)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル18　1/21·12名
優勝:コロン
2位:ゼロティ　3位:D.K.

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)

◇GGXX ΛCORE 大会　1/6·12名
優勝:さうだ(ザッパ)
2位:はっすらぁ　3位:はせ

◇GGXX ΛCORE ランダム2on2 大会　1/20·18名
優勝:PON (ポリョムキン)、はせ(スレイヤー)
2位:七夕、とも

●ケアンズ(栃木県)

◇MBAC Ver.B ランバト　1/6·14名
優勝:零(ワラキアの夜)
2位:ゼリー　3位:歩巳

◇MBAC Ver.B 2on2 ランバト　1/7·20名
優勝:新年会かおるは一時間半でダウン／ゼリー (翡翠)、こめ(赤主秋葉)
2位:モンゴル人／ギマ、天使　3位:ココロ折れないで／いぢお、れぅ

◇MBAC Ver.B 3on3 ランバト　1/13·33名
優勝:懐かしのエントリーネーム／イディオット(蒼崎青子)、
オメガ(弓塚さつき)、柳葉魚(シエル)
2位:遠野家ルート　歩巳、田代、舞人
3位 Qピー／栃木のメルブラ事情3
同3位:3分クッキング　Q、sai、夏夫

◇MBAC Ver.B 5on5 大会 ケアンズ杯　1/20·30名
優勝:メガマック出せ!　ゴラァ!!　AQM (ネロ·カオス)、
スバル(メカヒスイ) Rycory(レン)、片翼@NGEL(七夜志貴)、
へいたろう(レン)
2位:オッス!　オラ寮長!　ギマ、れぅ、かおる、田代まさし、ゼリー
3位:あっせん1号／ネロネロ、オレ、ラーク、なつお、ちょん
同3位:ちょんのかってきたシェイクにストローがなかったんだけど
いぢお、キャベリン、零、ぬこ、ささかま

◇アルカナハート 大会 あるかな杯　1/28·40名
優勝:田代まさし(神依)
2位:女郎花　3位:ken　同3位:夏夫

●ルパン122 (群馬県)

◇MBAC Ver.B 大会　1/7·20名
優勝:たきの(翡翠)
2位:アリ·エ　3位:フォノン

◇GGXX ΛCORE 大会　1/7·20名
優勝:風あげゲッパレ(梅喧)
2位:ちゅるやさんゲッパレ　3位:ふらんく

◇KOF'98 大会　1/14·20名
優勝:知@オリンピア神の弟子(裏クリス、庵、大門)
2位:あき　3位:カズ

◇GGXX ΛCORE 大会　1/21·24名
優勝:ゲッパレ倒れちゃうよ? (ミリア)
2位 KCにおまかせ　3位 断金のまじわり

◇MBAC Ver.B 大会　1/21·20名
優勝:メタル(メカヒスイ)
2位:コンソメ君　3位:たきの

◇モンスターゲート 大会　1/28·22名
優勝:タモリ
2位:イージー　3位:ユタカ

●HAP'1 ゲームチッタ(埼玉県)

◇第3回 ヴァンパイアセイヴァー 大会 最強決定戦　1/14·12名
優勝:ささっち(フェリシア)
2位:しょう　3位:コショー

●アミューズメントエース 津田沼(千葉県)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル18　1/21·28名
優勝:セイ
2位:フォックス　3位:ユータ

●メッセ102 四街道(千葉県)

◇SFⅢ 3rd ランダム2on2 大会　1/7·12名
優勝:マツケン(ケン)、深々侍(リュウ)
2位:BLUE、キリド

◇GGXX ΛCORE 大会　1/26·24名
優勝:Shadow (エディ)
2位:ワゲン　3位:ウメ兄

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)

◇第2回 SFⅢ 3rd 大会　1/13·23名
優勝:大吉(豪鬼)
2位:イケゴ　3位:なったか

◇第1回 アルカナハート 大会　1/14·22名
優勝:キシキ(神依)
2位:こめまる　3位:アツシ

◇MBAC Ver.B ランバト　1/20·19名
優勝:こつぶ(シエル)
2位 アミバース　3位:シエミ

◇第18回 GGXX ΛCORE 大会　1/27·21名
優勝:-K- (ミリア)
2位:じんぷう　3位:ぷいっ

●大久保アルファステーション(東京都)

◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　1/7·20名
優勝:人すくな／フジワラ(ソードインパルス)、
ゆうき(ランチャーストライク)、ニット(プロヴィデンス)、
NA (ラゴゥ)
2位:ツンデレ　わたぬき、とうけん、アンドラス、ズビズバ
3位:全力オレンジ　ハマナス、ハイザック、ミズキ、ソフィア

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　1/7·18名
優勝:はいぱぁ (·3·)(千両狂死郎)
2位 照和　3位:ワタナベヨシオ

◇アルカナハート 大会　1/21·45名
優勝 生めそ(はぁと)
2位:decoy　3位:回転るぱそ

◇マーヴルvs.カプコン2 大会　1/28·15名
優勝:たかゆき(リュウ、ケン、センチネル)
2位:サダオ　3位:クリンスマン

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)

◇アルカナハート 大会　1/27·12名
優勝:ゴロ·ネコ(神衣)
2位:ガタック　3位:3B

●エリナ(新潟県)

◇第32回 VF5 Ver.B 2on2 大会 エリナ杯　1/21·64名
優勝者:不動(カゲ)、ミツ(ジャッキー)
2位:ちょす、ミンチ
3位:ちび太、しなな

◇VF5 Ver.B 格闘新世紀店舗予選　1/21·64名
優勝者:エンペラー吉田(シュン)

●ゲームセンター テクノポリス(新潟県)

◇VF5 Ver.B 格闘新世紀 大会　1/20·17名
優勝 ナガト(レイフェイ)
2位:すぐる

◇第2回 VF5 Ver.B 公式大会 inテクポリ　1/28·42名
優勝:あき助☆らふぁーる(リオン)
2位:鉛筆

●アミューズメント アズプレス(富山県)

◇鉄拳5 DR 大会　1/1·22名
優勝:SAL (デビルジン)
2位:KiD　3位:もんが

◇VF5 Ver.B 大会　1/2·12名
優勝者:ロデオ(カゲ)
2位:第一豊 小林マスター
3位:アキバ先生、ちゃっきー

◇鉄拳5 DR ランバト　1/5·17名
優勝:KiD (ブライアン)
2位:ベガヲ　3位:YUU

◇VF5 Ver.B ロデオ組手　1/6·30名
優勝者:とと(ジェフリー)、王将(ラウ)

◇アルカナハート 大会　1/7·22名
優勝:ビザメン(神依)
2位:恋のアルカナのイノケン　3位:プーロ

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/13·40名
優勝者:ちゃっきー (アイリーン)
2位 ツージー
3位:がるーだ、弥勒

◇鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯　1/20·24名
優勝:傾奇者チーム
傾奇者(巌竜)、ルート(レイヴン)、まさかり仁(ジン)、
じゃり(シャオユウ)、三島熊(クマ)、チャ〜ミ〜(ニーナ)、YUU(ロウ)、
もんが(ファラン)、むにゃ (ニーナ)、103 (フェン)

◇鉄拳5 DR ランバト　1/26·15名
優勝:マスター富山(ガンリュウ)
2位:YUU　3位:涅槃

◇アルカナハート 大会　1/27·17名
優勝:でぶ春(神依)
2位:芝姫　3位:深紅のフラン

●アミューズランド ガディス(富山県)

◇MBAC Ver.B アンダー 20 大会　1/4·14名
優勝:Mr.パール(メカヒスイ)
2位:ダスト　3位:鵺

◇GGXX ΛCORE 大会　1/13·12名
優勝:緋影(エディ)
2位:ダスト　3位:デカ

◇アルカナハート 2on2 大会　1/13·20名
優勝:リアジェノサイド　芝姫(サキ)、JET (リリカ)
2位 チーム:Tough boy　永谷炎、pizza-men

◇NBC 新年大会 1/27·14名
優勝:ミドル狼(キム、マーズ)
2位:フジハラ　3位:でぶくん

◇MBAC Ver.B 大会　1/28·16名
優勝:ダスト(アルクェイド)
2位:真琴　3位:はっしー、わいきょく

●ジョイランド 江守店(福井県)

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　1/13·12名
優勝:シャア専用ザコ(ガイア、ランチャーストライク)
2位:大長門　3位:オモラシム

◇ベースボールヒーローズ2 大会　1/14·12名
優勝:テリアキ
2位:HALU?

◇MBAC Ver.B 大会　1/28·16名
優勝:うす塩(メカヒスイ)
2位:ノーとん　3位:Alice

●ネオアミューズメントスペースa-cho (京都府)

◇第113回 GGXX ΛCORE 関西ランバト　1/11·119名
優勝:おみと(ジョニー)
2位:TOMOI　3位:RF

◇第19回 SFⅢ 3rd 関西ランバト　1/13·24名
優勝 ちんた(ケン)
2位:ドット　3位:エル

◇第69回 SF ZERO3 関西ランバト 2on2　1/14·24名
優勝:帰ってきたマサトラマン　マサ(豪鬼)、クラッシャー (ソドム)
2位:神戸っ子。／六甲ケン、はっしー　3位:投げキャラ　カントナ、インベ

◇MBAC Ver.B 2on2 大会　1/21·127名
優勝:だって私、図書委員だから…
ラッキースター (ネロ·カオス)、きむぅ (ワラキアの夜)
2位:手癖足癖の悪い奴ら／てぃーる、駅前
3位:水モン行かないでてっちり食ってました　まるす、シュウ

◇第114回 GGXX ΛCORE 関西ランバト　1/25·108名
優勝:どぐら(ロボカイ)
2位:めんそ　3位:こと

●ゲームプラザ VIP茨木店(大阪府)

◇MBAC Ver.B 大会　1/7·15名
優勝:暁(ワラキアの夜)
2位:がれ　3位:べっぷ

◇カプエス2 大会　1/14·21名
優勝:馬(ブランカ、ベガ、さくら)
2位:浅田真央　3位:大道楽

◇GGXX ΛCORE 大会　1/21·11名
優勝:白河直人(カイ)
2位:ロズ　3位:たくあん

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会　1/27·22名
優勝:ナン(バレッタ)
2位:たかはし　3位:量産型フェリシア

◇アルカナハート 大会　1/28·13名
優勝:俺こん(神依)
2位:カプエス勢　3位:Oz

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)

◇第1回 アルカナハート 2on2 大会　1/6·52名
優勝:はやお(きら)、てるちか(冴姫)
2位:でぐち、コウ

◇アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第1戦　1/14·34名
優勝:でぐち(このは)
2位:中尉(神依)　3位:キャメイ(美凰)

◇第2回 アルカナハート 2on2 大会　1/20·40名
優勝:リリカルエトナ勢／とれとれもん。(きら)、中尉(神依)
2位:画面とかここ2年くらい見てませんチーム　紅の豚、黒

◇第1回 MBAC Ver.B 2on2 大会　1/20·32名
優勝:コウ(赤主秋葉)、でぐち(遠野志貴)
2位:ジョナサン、かいまーと

◇第2回 MBAC Ver.B 2on2 大会　1/20·20名
優勝:メルティ脳ふえたなチーム／キャメイ(琥珀)、シュウ(レン)
2位:ぷるんぷるんな子猫チーム，ふぁんきゅー、かたぴー

◇SCⅢ AE SCNランバト第Ⅳ期 第6戦　1/27　14名
優勝:生ロー (ザサラメール)
2位:あぷあぷ　3位:みーす

◇アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第2戦　1/28·35名
優勝:コウ(神依)
2位:PJ (このは)　3位:和辻(リリカ)

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)

◇GGXX ΛCORE 大会　1/7·15人
優勝:ひょっとこ仮面(梅喧)
2位 灼熱のCPD　3位:けだこ

◇アルカナハート大会　1/21·17人
優勝:こうや(神依)
2位:CPAB　3位:とれとれえもん

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)

◇GGXX ΛCORE 大会　1/6·12名
優勝:TOMOI (ザッパ)
2位:CPO　3位:コウリュウ

◇三国志大戦2 大会　1/7·16名
優勝:畑
2位:獅子

◇アルカナハート 大会　1/13·13名
優勝:コウ(神依)
2位:ケーアイ　3位:勝山

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/14·30名
優勝:努力マン(ウルフ)
2位:ヨドリバ☆ジャッキー

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

◇WCCF 大会 WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th 店舗予選　1/21·32名
優勝:FCボナパルト
2位:ショウグンプラティニ

●クラブ セガ 姫路OS (兵庫県)

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/19·17名
優勝:真希(アイリーン)
2位:ちゃっぴー

◇頭文字D Ver.3 大 姫路最速決定戦7　1/27·15名
優勝:フリーダム
2位:(U U)　3位:シオサ

●セガ 三宮サンクス(兵庫県)

◇GGXX ΛCORE ランバト[Λ 1]　1/6·21名
優勝:タケシ (エディ)
2位:キキョウ　3位:しょう

◇バーチャロン OT5.66 大会　1/6·13名
優勝:鎧髏(グリスボック)
2位:やすまる　3位:カナリア

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付[第七幕]　1/7·13名
優勝:五月雨(徳川慶寅)
2位:おちう　3位:ツバキ

◇三国志大戦2 兵庫県覇者制圧戦 決勝大会　1/7·16名
優勝:♪ザビ〜♪
2位:マスヲ　3位:張羽

◇アルカナハート 大会 [萌1]　1/8·22名
優勝:キャメイ(美凰)
2位:こうや　3位:繭

◇GGXX ΛCORE ランバト[Λ 2]　1/13·20名
優勝:ヲシゲ (ミリア)
2位:悟史　3位:海外生パン

◇VF5 Ver.B 公式☆大会[FIGHT 2]　1/14·33名
優勝:そ様(パイ)
2位:You　3位:真☆岡本ジャッケイ、リザードン

◇GGXX ΛCORE ランバト[Λ 3]　1/20·27名
優勝:辻川(スレイヤー)
2位:(仮)　3位:ろっか

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付[第八幕]　1/21·11名
優勝:チー (羅将神ミズキ)
2位:しわき　3位:チャム=凛

◇三国志大戦2 デッキシャッフル 大会　1/21·14名
2位:MABUI♪　3位:コモン式

◇GGXX ΛCORE ランバト[Λ 4]　1/27·24名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:キキョウ　3位:あっつん

●ピタゴラスMQ (和歌山県)

◇MBAC Ver.B ランバト　1/6·28名
優勝:510 (みやこ)
2位:ゆーすけ

◇GGXX ΛCORE ランバト　1/13·24名
優勝:玉葱(メイ)
2位:ムーシャ

◇QMAⅢ 2on2 大会　1/14·18名
優勝:ワルり〜ぬワルモノ、かとり〜ぬ
2位:AR BUCKS

◇アルカナハート大会　1/19·16名
優勝:ふたなり(このは)
2位:いずみ

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　1/20·18名
優勝:(*∀*) 4 (オオワシ)、ツクモ(生デュ)
2位:エゥーゴ

◇MBAC Ver.B ランバト 2on2　1/26·24名
優勝:1/3の面倒な居候まもの(シエル)、ASAGI (ネロ·カオス)
2位:お願い☆シールド♪く流く流シャッフル

◇GGXX AC2on2 大会　1/27·18名
優勝:SSSランクしっきー(ソル)、ムーシャン(テスタ)
2位:マルボロ

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル18　1/21·13名
優勝:ゆ〜き
2位:ノバうさぎ　3位:紅雪

●セガワールド松江(島根県)

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/23·14名
優勝:ストレンジラブ(リオン)
2位:アジアン　3位:いけない?　EK9　同3位:CHOP☆影

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　1/27·16名
優勝:コンビニ強盗チーム
2位:ミカージュゴロイドチーム　3位:アイスうめチーム

●ファンタジスタ(岡山県)

◇MBAC Ver.B 大会　1/6·21名
優勝:ダーク(シオン)
2位:山本　3位 腐乱拳

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/6·53名
優勝:こぞう(ラウ)
2位:レンレンレン

◇アルカナハート 大会　1/7·21名
優勝 ゲマ(はぁと)
2位:ダーク　3位:柴亜

◇VF5 Ver.A 大会 格闘新世紀店舗予選　1/13·11名
優勝 かず兄(ゴウ)
2位:少年

◇GGXX ΛCORE 大会　1/14·13名
優勝 ユダ(アバ)
2位:にの　3位:ダーク

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　1/21·14名
優勝 パワー1択ですがなにか?
スマイル(ストライクノワール)、レイル(バスター)
2位:ウエノ　ラレ、モトオ

◇SFⅢ 3rd 大会　1/27·18名
優勝:ハナビシ(ユン)
2位:おろ　3位:ワタR

●広島ギーゴ(広島県)

◇WCCF 大会 WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th 店舗予選　1/21·31名
優勝:LED
2位:シアーハートアタック　3位:木更津、ハシモト

●プロバックスJOY サンモール店(広島県)

◇アルカナハート 大会　1/7·20名
優勝:ソマス@メルブラ勢(神依)
2位:なぁたんだよ♪　3位:つばうい

◇SFⅢ 3rd 大会　1/13·21名
優勝:メル(ケン)
2位:べん造　3位:ムナカタ

◇MBAC Ver.B 2on2 大会　1/14·27名
優勝:ボコボコにしてやんよ
すいにゃん(メカヒスイ)、ハバネロ(ネロ·カオス)
2位:はいはいSもとSもと／Sもと君、柚原カズ
3位:十常侍万歳／ミリィ、ナナシ

◇GGXX ΛCORE 3on3 大会　1/20·42名
優勝:ずっと俺のターン!
社長(エディ)、静(アバ)、9B (ポチョムキン)
2位:うろんなチーム／どいくん、なげぇ、リッキー
3位:一般常識の無い方々に鉄ついを。／よっさん、ヤズ、猫

◇GGXX ΛCORE レディース 大会　1/21·12名
優勝:KK (カイ)
2位:みきつ　3位:こちょこ@呉ジョイ

◇旋光の輪舞SP 大会　1/27·14名
優勝:ヒット確認からムオン余裕でした(チャンポA)
2位:M@S@　3位:PPPPK

●プールイン8 (山口県)

◇第16回 GGXX ΛCORE ランダム2on2 大会　1/7·16名
優勝:うにゅう(ディズィー)、きもにく(アバ)
2位:かんろ、七枷　3位:佐藤一、鏡パパ

◇第21章 MBAC Ver.B 大会　1/8·17名
優勝:HK総師(レン)
2位:ジャズ　3位:まぁ

◇第1回 アルカナハート 大会　1/14·16名
優勝:でじ(リリカ)
2位:コトラ　3位:オカタソ、おかず海苔

◇第22章 MBAC Ver.B ランダム2on2 大会　1/21·13名
優勝:HK総師(レン)、NY (アルクェイド)
2位:DOG、葉月 陽　3位:水月魅音、歌月十夜

●戦〜ikusa〜(香川県)

◇ジョジョの奇妙な冒険〜未来への遺産〜　大会 1/6·18名
優勝 O太(アヌビス二刀流ポルナレフ)
2位:弟ジョセフィーヌ　3位:Joker

◇SCⅢ AE 大会　1/7·11名
優勝:SHK (ザサラメール)
2位:ツバメ　3位:ジュン

◇旋光の輪舞SP 大会　1/13·20名
優勝:厨HK@カカトループ(ファビアンA)
2位:ジョインジョインヤスヒロ　3位:YUKI

◇VF5 Ver.B 格闘新世紀予選大会　1/21·15名
優勝:チェイエ団長(レイフェイ)
2位:ドリー　3位:タイ、〜岸神様〜、えす

◇アルカナハート 大会　1/27·17名
優勝:大輔@大山さん親衛隊(このは)
2位:TAKAYUKI　3位:領主ざわわ様

●GAME ショコラ(愛媛県)

◇第8回 MBAC Ver.B 大会　1/14·22名
優勝:わかば(遠野秋葉)
2位 動物園

◇第1回 アルカナハート 大会　1/28·16名
優勝:エル(フィオナ)
2位:とく

●アミューズメントスペースOPA (福岡県)

◇GGXX ΛCORE 大会　1/5·16名
優勝:オレシキ(ファウスト)
2位:ツンデレ丸　3位:ぎんぎんにょ

◇アルカナハート 大会　1/19·22名
優勝:さる(リリカ)
2位:さいたま　3位:konpy

◇VF5 Ver.B 大会　1/26·44名
優勝:虎熊(パイ)
2位:オツナミ　3位:HERO、顔文字アキラ

◇VF5 Ver.B 格闘新世紀予選大会　1/28·12名
優勝:げっそりのうち☆拓哉(パイ)
2位:リコリコ&セロ　3位:チーム最強?、かわばた☆ミョーダ

●セイタイトー 新宮(福岡県)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 スターターデッキバトル18　1/21·26名
優勝:ケイスケ
2位:耀　3位:ムジナ

●天神ギーゴ(福岡県)

◇VF5 Ver.B 公式大会　1/28·59名
優勝:神龍(アキラ)
2位:虎熊。　3位:シャムネコ、チョコチップ

●クラブ セガ 天文館(鹿児島)

◇MBAC Ver.B ランバト　1/7·32名
優勝:八雲(翡翠)
2位:ギルティ県一　3位:浮浪者

◇アルカナハート 大会 九州崩壊までの大会1回目　1/21·18名
優勝:CARD (はぁと)
2位:いすぃはら

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F~2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1~4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F	☎042-769-9474
神奈川県	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.47

愛知県 ゲーム塾ワンダーランド

店舗情報

住　所：津島市蛭間町字桝田306-2
電話番号：0567-22-2522
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.a-g-c.co.jp/

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオとプライズがクーポンに対応しています。

スタッフより

新作から旧作まで幅広く盛り上がっています。知らない人同士でもすぐに仲良しになれるアットホームなお店です。

Access

名鉄青塚駅より徒歩15分。西尾張中央道蛭間交差点を西へ150m、スロットA-FLAGの向かい。

大阪府 チャレンジャー関大前店

店舗情報

住　所：吹田市千里山東1-14-2
電話番号：06-6389-8072
営業時間：9:00～24:00
URL：http://www.challenger.jp/

対応ゲーム

ビデオ

※すべてのゲームで1コイン分として使えます。

スタッフより

対戦格闘ゲームが盛り上がってます。大型、最新ゲームを取りそろえてお待ちしております。

Access

阪急千里線関大前駅より関大正門に向かって徒歩5分。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

19-3.29まで　2月28日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話番号
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース ブラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年1月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～		2,107,080	WITHゾンビ@奇跡の入荷にゴッド感謝！	YAZワールド四日市（三重）
ギルティギア イグゼクス アクセントコア		54,694,300	おのれアークめ	個人申請 カジノ京町（福岡）
バーチャファイター5 VERSION B	タイム	1'40"18	10年振りに復活～！剣聖のお茶くみ@怒施	GAME'S MILK（京都）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B		9,416,400	今月はAお休み えび店長	Game in えびせん（東京）
アフターバーナークライマックス		2,930,940	えむえー	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
仁義ストーム THE ARCADE	タイム	1'50"48	撤去と退屈さがライバル NAVY	個人申請 ゲームスポット21（東京）
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 VS Z.A.F.T. II	シングル	816,040	琥珀&翡絆	プレイシティ中央町店（鹿児島）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		11,452,500	三島 修	個人申請 ゲームセンターフジ小岩店（東京）
旋光の輪舞SP	ファビアン・ザ・ファストマン	45,011,150	QMAではうどん@F.K	サブカルチュア（福岡）
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	シャスタ	19,816,910	1プレイ80分（笑）通りすがりの逸般人	ゲームBOX.Q2（愛知）
	EXTEND MODE	24,420,800	巧信神流@すご～い島が浮いて…パルム？	個人申請 ゲームベル（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,654,400	月一常連KOL	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,016,700	知能とやる気とアルコールが足りません	
	遠野秋葉	4,922,000	古畑リックドム	
	弓塚さつき	6,330,400	遥か遠すぎたる～ん エンジェル未来	
	猫アルク	4,687,200	阿鼻教官	
	琥珀	5,100,000	jackass number two	
	翡翠&琥珀	5,197,800	海が私を呼んでるわー！	
ザ ハウス オブ ザ デッド4		612,170	UKI	個人申請 セガアリーナ浜大津（三重）
式神の城III	ミュンヒハウゼン	9,271,678,260	さらば執事。三茶鮫	グッデイ21（東京）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-EASY	1,350	BOS.U	グッデイ21（東京）
エスプガルーダII	アゲハ	958,851,254	m-YU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
メタルスラッグ6	マルコ	30,412,800	みすたーえっくす	個人申請 セガワールド静岡（静岡）
	ターマ	28,327,270	MAGくん	
ザ・ランブルフィッシュ2	グリード	1,017,850	Y-S	えの木（高知）
	ガーネット	1,218,790	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	タイフォン	1,306,060		
	ハザマ	1,164,520		
	バズウ	957,070		
	ベアトリス	1,278,240		
	ボイド	1,160,030		
	ミト	1,050,610		
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	489,155,315	ZAP	個人申請 西条プラザゲームコーナー（広島）
	裏2周目 タイプA	494,872,204	SPS@もはや残4クリアは情けない	個人申請 戦（香川）
スペクトラル VS ジェネレーション	タイム	5'03"19	汁恥巣の人（暴君）	Game in えびせん（東京）
ギルティギア イグゼクス	ディズィー	21,846,900	1ドットの差が…G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
D&D® タワー オブ ドゥーム	ファイター	1,169,538	新 太郎	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
ヘクシオン	スラッシュ	918,138	斉藤晴南	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	ミヤモト	17,606,500	T-OMN2号♂ x68	個人申請 ミラクル静岡（静岡）
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	51,921,800	せーいち@ベイビーピーナッツ	個人申請 アミューズメントフォーラム モア（東京）
雷電DX	練習1-5ALL連付き	14,644,000	PPP-T.B	デイトナIII（埼玉）
龍虎の拳2	ジョン	4,078,300	夢の2トップ キング&ドラゴン	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
エアガイツ	タイム	3'22"79	AAZ	えの木（高知）
ファイターズインパクト		1'50"43	KMM&G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
首領蜂	タイプC	55,882,090	両替士	デイトナIII（埼玉）
ストリートファイターII	ザンギエフ	1,798,100	う～ん いっちゃう～	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
サンダーフォックス		7,215,700	CYR-CBY	個人申請 ジャンボ（東京）
ブロックアウト	スコア	440,452	THC-坂口	個人申請 プレイシティ車庫前（京都）

お詫びと訂正

アルカディア3月号（No.82）のハイスコア全国集計において誤りがありました。
『カラス』の全国一位スコアを掲載していますが、これは【ハードモード】のスコアでした。1月21日時点の締め切りでは【ノーマルモード】が集計対象だったため、本来掲載しないスコアとして扱わなければならなかったものです。同号で『カラス』のルール変更（スコアで集計、モード選択自由）を告知しているため、【ハードモード】で出されたスコアが集計対象になるのは2月18日締め切り分からとなります。ここに訂正するとともに、関係者の皆さまおよびプレイヤーの皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

講　評

『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 〜修羅の双星〜』は初回からALLクリア達成。隠れる→出るの繰り返しで発生する無敵時間を利用しつつ、ハイスコアを狙うなら、特定の条件を満たすと獲得できる、スペシャル、シークレットボーナスが必須となっています。各ボーナスの例として、1-2(EASY)で"シャアに勝利する"たびに10万点が加算される。3-2で"ビグ・ザムが3発目のビームを発射する前にジムを全滅させると出現するボールを破壊する"などが挙げらます。

なお、強敵のラスボス：ガンダム(アムロ)の第2形態は、ガンダムの格闘が通り過ぎて戻って来たところにクラッカーを当ててひるませ、そのスキにバズーカを撃ち込んで撃破していました。

『ギルティギア イグゼクス Λ CORE』は、M.O.M.モードで梅喧を使って稼いでいます。前作同様、縛からの連続技での稼ぎとなっていますが、CPUが前作より強くなっていて、なかなか厳しいようです。

『アフターバーナー クライマックス』は緊急指令が発生するステージで設定された条件を満たすと通常3万点のクリアボーナスが5万点になるエクセレントボーナスをすべて獲得。また、最も大きな得点要素であるコンボも、MAXコンボ224ヒットとさらに大きく伸ばしてきています。

『メルティブラッドアクトカデンツァ Ver.B』はシエルが最高得点キャラに。最も稼げる対ネロ・カオス戦ではコンボ8ループで最高75ヒット、コンボ点などで11万点前後を獲得できるのですが、このようなコンボが入る敵が増えたのが高くなった理由のようです。また、Ver.Bではダウン後にゲージが減らなくなったので、ダウン追い打ちでうまくいけば10万点前後入ることもあるようです。

『仁義ストーム THE ARCADE』は2月号で紹介したパターンに加えて、キャラ限定でPPP➡K→➡PK→PPP➡PKのパターンも使用しています。ただし、XELL戦では運がかなり絡むようで、これ以上の更新は厳しいとのことでした。

『ザ・キング・オブ・ファイターズXI』は京、ヴァネッサ、クラークでの挑戦。前半面はヴァネッサのコンボで稼ぎ、リーダー超必殺技でトドメをさす方針。後半からラスボスはクラークのフランケンシュタイナーでパーフェクトを狙っていくようです。

HIGH SCORE CLOSE UP!

アルカナハート

2,247,850

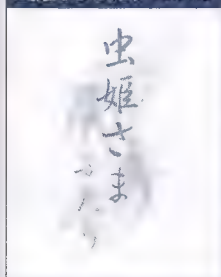
いつか、届く、あの空に。

個人申請 LA倶楽部(岩手)

モリオモトでパーフェクト！

本作の技点は、Aボタン攻撃は100点、必殺技は500点のように全キャラ一律で、2ヒット目からはどの技も1ヒット当たり50点が入る。

本作の稼ぎにおいて重要なのは、タイムボーナス、パーフェクトボーナス、そしてアルカナブレイズフィニッシュだ。アルカナはモリオモトを選択しているのだが、これは属性効果の体力回復でパーフェクトを取りやすいのが大きな理由だ。

虫姫さまふたり Ver.1.5

Ver.1.5集計開始！　最注目はやはりウルトラモードだ!!

今回から「Ver.1.5」の集計がスタート。オリジナルに緑琥珀回収が加わったことや、マニアックでは琥珀カウンタの増加量が増えたことにより、敵弾に倍率を掛ける回数が飛躍的に増えている。どちらも新たなパターンでの集計開始となっている。

そしてなんといっても地獄の高難度モード【ウルトラ】の出現も大きな話題。早くも5面ボスまで到達しているが、ドラガンエンペリオン、トゥルーの後に真ボス的な存在、ラーサが待ち受けているのだ。ラーサの壮絶な弾幕攻撃には複数の段階があり、今回の5面ボス3という表記はランキング画面に表示されるもので、ラーサの2段階目であることを表している。

なお、ラーサは1クレジットのプレイ中でしか出現せず、コンティニューしても先の形態は見られない。つまりボス戦の練習すら困難であることが、その難しさに拍車をかけている。

システム面での差はあるが、これまで「激ムズ」といわれてきた『怒首領蜂大往生』の「緋蜂」、『虫姫さま』の「アキ&アッカ」などと比べてもはるかに攻略が難しく、本当に一握りのプレイヤーしかクリアできないのではと思われているのが今回のウルトラなのだ。果たして最初にラーサを撃破するのはだれなのか？

オリジナル　レコ姫	マニアック　レコ姫	ウルトラ　レコ姫
491,954,754	917,083,496	1,899,434,002 (5面ボス3)
GFA2-ISO（105点w）	Clover-TAC	ユセミさん@レコちゃんと一緒に頑張ります
Game in えびせん(東京)	Game in えびせん(東京)	グッデイ21（東京）

オリジナル　パルム	マニアック　パルム	ウルトラ　パルム
476,880,681	825,692,691	1,422,878,189 (5面ボス2)
二冠だったら焼肉希望w	ささき	ダメK.K@里の皆を殺った〜!!
Game in えびせん(東京)	Game in えびせん(東京)	グッデイ21（東京）

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

店舗名／住所	URL／営業時間	TEL
GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	
大和市大和南2-2-3	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202

店舗名／住所	URL／営業時間	TEL
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『虫姫さまふたりVer1.5』（マニアック・パルム）645,979,508/魔性のオカマ/ALL、『同』（オリジナル・パルム）330,511,671/ホルモン唐揚げ/ALL、ATSさん『コラムス』カンストおめでとう。

●大久保アルファステーション（東京都）
ビデオゲーム筐体は179台、稼働タイトル100タイトルは、50円ゲームセンターでは全国最大規模です（多分）！　新宿に来られた際はぜひお立ち寄りください！

●Game in えびせん（東京都）
『MBAC Ver.B』対戦台で好評稼働中！　そしてなぜか『MBAC Ver.A』もシングル台で稼働中です！

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
『GGXX ΛCORE』がなかなか面白いですね。『虫姫さまふたり』も面白いですよ～。

●ゲームラボアップル（神奈川県）
当店では話題の新作を続々入荷してお客様をお待ちしております。また、ダーツコーナーが新たに設置され、好評を頂いております。そんなアップルをよろしくお願いします。

●ロングラン万代（新潟県）
今回は申請がありませんでしたが、ゲームの腕に自信のある方、お待ちしております!!

●ゲームブルース（岐阜県）
今のところ大雪に見舞われることも無く、平和な日々を過ごしています。車もまだスピンしていません。あ、今年こそは結婚できますようにって初詣で願掛けしとくの忘れとった。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
真冬でも冷房つけてます。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
『アルカナハート』、『MBAC Ver.B』、『GGXX ΛCORE』を2セットずつ設置!!　50円2クレの日は対戦がアツイですよ。ぜひ一度ご来店くださいませ。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台以上。入れ替えなどの要望はスタッフまで。

●えの木（高知県）
あけましておめでとうございましょう。TOR、爆田、地井敬の各氏、「帰省」ありがとう。集金したら、『ストEX2』にえらい金が入ってました。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『クイズマジックアカデミー4』が入荷しています！　最低でも全国トップ10に入ることを目標として頑張っていきますのでヨロシクです。なお、各種ポイントカードも使いでが増えました！　サービスを活用して遊んでください！

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
祝！『ハウス オブ ザ デッドⅢ』復活!!　『ストリートファイターⅢ 3rdストライク』の大会やフリープレイイベントも定期的にやってます！

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ピタゴラスMQ

- ■和歌山県和歌山市加納319-1
- ■TEL：073-472-3566
- ■営業時間：10:00～24:00
- ■URL：http://pita-mq.com/

音ゲーはすべて取りそろえており、人気のビデオゲームも複数台設置！　週末はランキングバトル、2on2などさまざまな大会を開催！　録画機器も設置してユーザーフレンドリーなお店を目指しています。和歌山にお越しの際はぜひピタゴラスMQにご来店ください。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは ○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

既存ゲームの追加・変更ルール

アルカナハート

【スコア】の1部門で集計します。
※使用キャラ、モードは問いません。
※コンティニューしたスコアは集計対象外となりますので、申請の際は店員の方によるスコアの確認をお願いいたします。
■工場出荷設定［GAME LEVEL：4、TIME：60、VS CPU ：2：2］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法
①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2007年3月18日（日）
までに出されたスコアで、
3月21日（水・祝）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール
1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙
ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター
名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

猿渡編集長の 豪腕ゲーセン狂騒曲

第三十一回「コズミック・ランデブー」

闘劇の競技種目発表で、国内外のプレイヤーも目標に向かってエンジンがかかってきた様子……ということで、今月は予選にちなんだお話。海外プレイヤーの情熱を感じ取れ!

さわたり「いやぁ、闘劇の店舗予選のスケジュールが決まりましたね」

ぶっちゃけ先生「町は大祭りじゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「それ、前回とまったく同じリアクションじゃないですか」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ここまでの7年は、毎回ほとんど変わらんな」

さわたり「でも、これを書いている段階では、闘劇の予選スケジュールはまだ全然FIXしてないんですよ。かなり心配ですが」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ここにきて申し込みが殺到してるとかしてないとか〜?」

さわたり「そうですね。まぁそれは毎度のことなんですが、惜しかったのがシンガポールですね」

ぶっちゃけ先生「な、なんと! シンガポールとは、ずいぶんぶっちゃけたもんじゃな!」

さわたり「――いやいや、別にぶっちゃけてもぶっちゃけなくても、シンガポールはシンガポールですよ」

ぶっちゃけ先生「でも、そのシンガポールの店舗サイトを見ると、それなりに頑張ってる様子じゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「――考えさせられますね」

●

というわけで、闘劇'07の予選店舗スケジュール掲載! ということだが、本当に掲載されているんだろうか。ここはひとつ、掲載されている、という仮定の上で話を進めたい。いや、掲載されてなきゃ困るんだが。

まず例年より告知が1カ月早い。この号が売ってる時期は、まだどの店舗でも予選は始まっていない。なので3月31日までの期間、あるいは店舗によっては予選開催日まで、ひたすら予選開催の宣伝とプレイヤーの誘致に努めて頂きたいですな。ただ、毎度のことながら海外枠が不安。考えるだけで頭がクラクラすることもある。クラクラするといえば、私事でナンだが、最近「多忙キャンペーン中」なのだ。ってのは、あまりにも忙しいのに平気な顔をしているせいか、だれも多忙だと思ってくれていない気がしてきたのだ。

それはともかく、あまり知られてない闘劇海外枠事情をひとつ。海外枠の選手ってみんな自腹で日本に来てるんですよ。って、前に書いたか? 忘れましたけど、闘劇の海外枠をその国に与える条件として、ちゃんと予選を開催すること。そして闘劇からは一切の金銭的な援助をしないので、自力で日本に来ること、を前提としている。もちろん、海外は賞金付の大会があるので、その優勝賞金が渡航費に充てられることも多いが、それだけ必死になって日本を目指してるし、日本のプレイヤーと闘うことを夢見ている。ゲストじゃない。あくまでも本国予選を勝ち抜いた選手であり、会場まで自腹というのは、北海道から沖縄、いやアメリカからフランスまで、だれもが同じなわけだ。そこは日本のプレイヤーにしっかり理解してほしいところかな。

次号予告

熱い夏の闘いへ向けての攻略あり、出会いの春らしい新作紹介あり、もちろんニーズに応える人気タイトルの企画記事もあり、と次回のアルカディアも目が離せません!

特別ふろく第二弾!
beatmaniaⅡDX14 GOLD
スペシャル描き下ろしポスター付き!

新旧タイトルめじろ押し

- **三国志大戦2** 若き獅子の鼓動 (セガ)
- **アルカナハート** (悠紀エンタープライズ/アトラティーバ・ジャパン)
- **beatmaniaⅡDX14 GOLD** (KONAMI)
- **GUILTY GEAR XX ΛCORE** (アークシステムワークス)
- **Quest of D** Ver.3.01 王国の守護者 (セガ)
- **アクエリアンエイジ オルタナティブ** (タイトー)
- **鉄拳6** (バンダイナムコゲームス)
- **MELTY BLOOD** Act Cadenza Ver.B (エコールソフトウェア/セガ)

ほか、掲載タイトル多数!

次号 2007年5月号は 2007年 3月30日(金)発売予定

予価680円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス籠 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
3月号(2007年1月30日発売予定号)への投稿は締め切りました。
4月号(2007年2月下旬発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

6月号/3月16日(金)必着
7月号/4月16日(月)必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61954-79

AC版『旋光の輪舞 SP』とXbox360版『旋光の輪舞 Rev.X』の設定資料集が登場。キャラクターデザインの曽我部氏とゲストイラストレーター陣による美麗な描き下ろしイラストを多数掲載。さらにセリフ集やエンディング集、各種データなど、読めばセンコロの世界に浸れる内容になっている！　センコロファンは必携の一冊だ。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

最新バージョンのフレーム数値がいよいよ公開！ 付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2遊戯指南書 戦勝之心得

定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-25

各兵種の活用術、全計略の解説、全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、重要な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、見逃せない内容になっているぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5 White Book -Keep it REAL-

価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-31

新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介！　さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録！　読んで、見て、強くなれ！

ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド

定価：1,450円(税込)
雑誌コード：61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん！　特に詳細なデータは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録！

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

編集後記

●過去最多の新カードが登場して絶賛稼働中の『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』。その新バージョンに対応したムック「遊戯指南書 奮迅之心得」が発売中です！ スケジュールは大変でしたが、バージョンアップの目玉である新カード・新計略の詳細な解説に加えて、既存カードのデータや開発者インタビューも盛り込むことができました。稼動開始から2周年となる3月にはファン感謝イベントが開催されるなど、まだまだとどまるところを知らない『三国志大戦』ワールド。アルカディアでも、より作品を楽しめる企画を展開していきます。そういえば自分は4月までに覇者になると周りに吹聴してしまっているので、ムックの仕事も一段落したことですし、しばらく中国に行ってきます。（及川 司馬懿）

●2月末は闘劇タイトルのムックが目白押し。参加者には必須アイテムになるに違いない。今月号に掲載されている地方予選の開催情報も合わせて、予選が始まるまでの1カ月間、情報収集に励んでほしい。（猿渡）

●ムックラッシュ継続中。中がどんな状態か、行間から読み取っていただけると幸いです。efigoというゲーム系SNSがサービスインしました。招待希望の方は私のアドレスにメールください（自分からは招待しない人）。（杉田）

●『旋光の輪舞』ムックが無事に校了～と思ったら、一息つく間も無く『三国志』ムック、『ΛCORE』ムック、『戦場の絆』ムック、本誌の校了。すべて編集部員入魂の一冊なので、全部買ってちょ!!（霜）

●『VF5』家庭用プレイヤーデータに落選しましたッ。待望の『QoD3』新ダンジョンは多忙につき遊べませんッッ。ホームグラウンドがつぶれましたッッッ（パチ屋ですが）。ヒマがほしい……。（釣りも行きたいitakyo）

●諸事情により発売日が延びてしまった『アルカナハート』ムック。お待たせしてホント申し訳ありません。ですが、開発室様の多大なるご尽力により資料、素材は完璧。すっごい本になるよー！ 絶対、ぜぇーったい！（河野）

●もう少しで『GCB 0083』が稼働します。目玉となる全国オンライン対戦だけでなく、対戦の自信が無くても一人用モードでじっくりと遊べるのはうれしい仕様です。個人的には変な通り名をたくさん作ってみたいですね！（まこ～る）

●『GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA』が発売されました！ 闘劇'07の予選を戦うプレイヤーの一助になれば幸いです。『三国志大戦2』は、[SR]司馬懿の魏4で挑戦中！ あ、あ、あ、と、徳が……。（おじゃ）

●締め切り直前、『MBACVer.B』修正版が3月末に出ると聞いて驚きました。今回はほとんど紹介されていませんが、次号以降でバッチリ攻略予定です。闘劇'07予選にも間に合いそうなので、ネコアルク・カオス使いの活躍に期待!（&う）

●何となく、セガの『2SPICY』に興味あります。別に、ガンシューティングが好き、というわけではないのですが、システムや世界観が好みです。友達とプレイしたら楽しそう。『戦場の絆』もお薦め。一度プレイしてみてください。（野口）

●AOUに『鉄拳6』が映像出展！ かなりギリでしたが掲載が間に合いました。『DR』の方では軍総杯のDVD化が決定。闘劇魂の兄弟誌『闘劇魂MAX』の付録として出ます。ベスト8以降全試合とドキュメンタリーが入る予定。（上野）

●先日の健康診断にて驚異的な体重増加を確認。久々に部屋でホコリを被っていたエアロバイクにまたがってみましたが、やっぱり退屈すぎます。あ～、このエアロバイクが「プロップサイクル」だったら毎日漕ぐんですけどねぇ……。（花澤）

●待ちに待ったDC版が発売され、トリガーハート エクステンションもとうとう最終回！ グッズの発売など、まだまだエグゼリカたちに会える機会はあるハズ！ 今後も情報が入り次第お届けしていきたいと思ってます。（永田）

●周囲で『戦場の絆』を始めた、という人が増えている。興味のある人を誘って、ワイワイとプレイする感じが楽しいとのこと。ここから年齢層を問わず輪が広がっていってくれれば何より。あ、ムックも買ってね。（崎枝）

●シューティングが苦手な私ですが、『カラス』を始めました。当然腕の方はさっぱりなわけでが、イージーがサクッとクリアできたので、ノーマルもいけるんじゃないかと勘違いしてしまいまして。でも面白い。（伊藤）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

■E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭 河野 淳一／野口 晶 安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／花澤 貴宏 及川 司／永田 秀幸 崎枝 雄悟／伊藤 卓弘
■編集協力（五十音順） 穐山 秀明 赤男／age 飛鳥／アストロ 伊勢猫 MVP／おおさか／大須晶／OYZ カイゼルちくわ／KYO 栗田 黒鉄タカスエ 京城 ケツホンドゥ ケンちゃん 小山 祥之／C・LAN（トリスター） 庄司卓／新丸一／スカ ずるずる㊥／ソビエト ソブ／タケヤマ／田渕健康（トリスター） タンカー ちび太 ちゃっきー／ニクマン／ねぎ パチ／華火霊 ハメコ。／フィーバー@トラック／fan114／福田柵太郎／腐乱人形／マンボウ／マンモス丸谷 餅A／もっぷ／モミアゲ／矢永（VF5）／矢永（虫姫さまふたり） ユウ／ゆきのせ／ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ 野中 郁子 安井 朋美 大渕 重敬（株式会社THINKSNEO） 後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順） 草野 直也 小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛 雪岡 直樹 和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順） 天野シロ 今井 神／オイコ／斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道 割石 芳司
■営業部 後藤 剛／堂前 秀隆 中村 宣忠 廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子 梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史／北根 紀子
■編集総務 須藤 史紀 高木 由美子 山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア 3月号（No.82）P54、[illegible]内において、イラストレーター名の間違いがありました。[illegible]の武将カードのイラストレーター名が「Wolfina」先生になっておりますが、正しくは「獅子猿」先生です。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア3月号（No.82）P194～195、ハイスコア全国集計において以下の誤りがありました。『カラス』の全国一位スコアを掲載していますが、これは【ハードモード】のスコアでした。1月21日時点の締め切りでは【ノーマルモード】が集計対象だったため、本来掲載しないスコアとして扱わなければならなかったものです。同号で『カラス』のルール変更（スコアで集計、モード選択自由）を告知しているため、【ハードモード】で出されたスコアが集計対象になるのは2月18日締め切り分からとなります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア3月号（No.82）P43、『GUILTY GEAR XX ΛCORE』において、以下の間違いがありました。ポチョムキンの攻略記事内で、「?より高威力」とありますが、正しくは「Iよりも高威力」になります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 4月号 [No.083] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.083

第8巻 第4号 通巻第83号 平成19年4月1日発行（毎月1回1日発行） 雑誌11547-04

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は80ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア4月号[No.83]アンケート対応番号

1 AOU最速リポート!
2 beatmaniaIIDX14 GOLD
3 アクエリアンエイジ オルタナティブ
4 バトルファンタジア
5 アルカナハート
6 ギルティギア イグゼクス アクセントコア
7 クイズマジックアカデミー4
8 GuitarFreaksV4 Rock×Rock
9 DrumManiaV4 Rock×Rock
10 頭文字D アーケードステージ4
11 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
12 アーケードニュースアナライズ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断ゲームセンターマップ
15 プレゼント
16 旋光の輪舞SP
17 機動戦士ガンダム 戦場の絆
18 メルティブラッド アクトカデンツァ Version B
19 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
20 虫姫さまふたり Ver1.5
21 バーチャファイター5 VERSION B
22 バトルギア4 Tuned
23 クエスト オブ D Ver.3.01 王国の守護者
24 アフターバーナー クライマックス
25 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
26 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
27 鉄拳5 DARK RESURRECTION
28 パチャっ子インフィニティ5
29 ロングランゲームズブースター
30 ビート·レイジング
31 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
32 ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト
33 ネットワーク対戦クイズ アンサーアンサー
34 2 SPYCY(トゥー スパイシー)
35 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
36 闘劇予選店舗発表
37 BEMANIトップランカー決定戦Archive
38 ムック発売のお知らせ
39 メダル攻略道場
40 トリガーハート エクステンション
41 プライズワンダーランド
42 2007スクール特集
43 アルカディア フロンティアーズ
44 新 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!
45 設定資料集
46 猛者通信ドス龍
47 アーケードゲームライブラリー
48 VGMラボ
49 ゲームセンターイベントリスト
50 アルカディアクーポン
51 ハイスコア全国集計
52 次号予告
53 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
54 バックナンバーリスト
55 編集後記·奥付

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア No.083

アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　〕

ゲームセンター名〔　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　〕

Q6. 大会などで遠征をしたことはありますか？　また、一番遠かった場所を教えてください。

A6. 遠征した：□Yes　□No

一番遠かった場所の都道府県名〔　　都　道　府　県〕

Q7. 今後のアルカディアについて、最も望むことを教えてください。

A7. □より多くのタイトルを扱ってほしい　□特集するタイトルのページ数を増やしてほしい

□最新の情報を扱ってほしい　□稼働中タイトルの攻略を増やしてほしい

□そのほか(　　)

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　〕ページ〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都道府県　P.N〔　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

月刊アルカディア ARCADIA 083
発行人／浜村 弘一 編集人／松本 秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別定価680円 本体648円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-04

4910115470475
00648